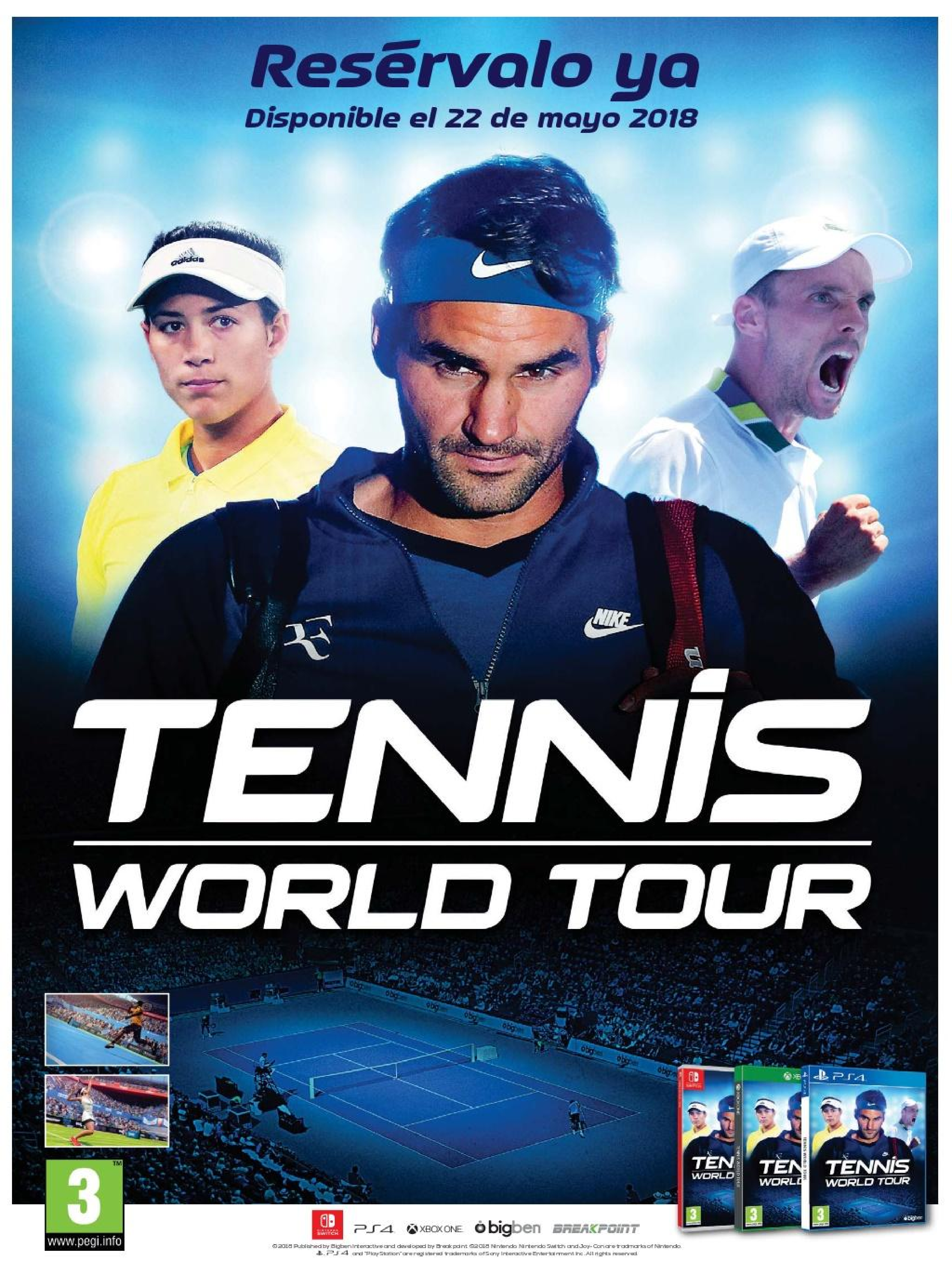


REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #234 | 3,50€
Play manía
32 PÁGINAS
GRATIS GUÍA FAR CRY 5
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
FARCRY5
Paso a paso • Caza y pesca • Extras • Trofe
AVANCES
TENNIS WORLD TOUR
WARHAMMER 40.000: INQUISITOR – MARTYR
CONAN EXILES
DARK SOULS REMASTERED
COMPARATIVA
AVENTURAS DE ACCIÓN EN MUNDO ABIERTO
REPORTAJE
TODO SOBRE DETROIT: BECOME HUMAN
¡ANALIZADOS!
GOD OF WAR
FAR CRY 5
THE AMERICAN DREAM
A WAY OUT
IMPACT WINTER
TIME CARNAGE
Grupo V
Playmanía 234 Precio 3,50€
8 424094 800032 00234
¡LOS DINOSAURIOS DOMINARÁN PS4!
JURASSIC WORLD EVOLUTION
FORTNITE: LAS CLAVES DE SU ÉXITO
El futuro de los battle royale en PS4
DEL JUEGO AL HECHO HAY MUCHO TRECHO
Personajes históricos con los enfoques más locos y divertidos
VIDEOJUEGOS EN EL PUNTO DE MIRA
Las últimas polémicas, a debate


Resérvalo ya
Disponible el 22 de mayo 2018
TENNIS
WORLD TOUR
3
www.pegi.info
NINTENDO SWITCH
PS4
XBOX ONE
bigben
BREAKPOINT
© 2018 Published by Bigben Interactive and developed by Breakpoint. ©2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.
PS4 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Los dinosaurios dominarán PS4

No es un recurso tan "socorrido" ni tan sobado como los zombis, pero los dinosaurios son también un tema bastante recurrente en los videojuegos. Los hemos visto en aventuras, en juegos de acción, educativos, arcades de pistola... y también en juegos de estrategia, como el que ocupa nuestra portada. Pero *Jurassic World Evolution* no es un juego de estrategia más. Tiene el respaldo de Universal, los artífices de la serie cinematográfica, lo que le acerca mucho a las pelis. Y en Frontier se han propuesto darle un enfoque más espectacular y "abierto" para que pueda gustarle a todo tipo de público y no sólo a los fans de la estrategia. Nos lo cuentan en un extenso reportaje con entrevista incluida.

Eso sí, los dinosaurios dominarán PS4... siempre y cuando Kratos lo permita. Porque *God of War* ha vuelto por la puerta grande, con una aventura de acción que ha logrado sorprendernos a distintos niveles. Menos sorpresa nos ha provocado el tremendo éxito de *Far Cry 5*. En el momento de escribir estas líneas, el shooter de Ubisoft ya ha generado más de 310 millones de dólares, siendo el segundo mejor lanzamiento en la historia de la compañía gala, solamente por detrás de *The Division*. Además de dar buena cuenta de él en su correspondiente análisis, le hemos dedicado nuestra guía este mes. Como siempre, en formato especial para que la guardes en la caja con el juego y puedas tenerla siempre a mano.

***A Way Out* completa el trío** de recomendados del mes. Una aventura valiente que sólo puede jugarse en cooperativo y a cuyo creador, el "polémico" Josef Fares, entrevistamos también en este número.

Pero el excelente presente que vivimos en PS4 no debe hacernos olvidar su no menos prometedor futuro. En mayo nos llegan *Detroit: Become Human, Dark Souls Remastered*... En junio tenemos el E3, fábrica de sueños para los que amamos este mundillo. Y luego, tras el verano, nos espera uno de los mejores septiembres que recordamos, con *Dragon Quest XI, Spyro Reignited Trilogy, Shadow of the Tomb Raider, Spider-Man*... ¿Y por qué hay tanto lanzamiento "gordo" en septiembre? Bueno, tal vez ninguno quiera un "duelo al sol" con *Red Dead Redemption II* el 26 de octubre...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... apoyar el desarrollo español, saborear una tarta de *God of War* (y después, el juego) y caminar entre dinosaurios.



Borja Abadie estuvo probando *Flynn & Freckles* y *Rascal Revolt* y pudo charlar con sus responsables en las oficinas de Sony.



Sony nos felicitó el Día del Padre con una tarta muy especial. Casi tan buena como el juego al que "representa".



Borja entrevistó a Nick Rodgers, jefe de animación en Frontier, que le contó cómo han trabajado con Universal en la creación de los dinosaurios de *Jurassic World Evolution*.

Lo que nos habéis dicho...

Pitoniso Garrido



@danigarrido92
Jeje sabía que saldría la guía de *Ni no Kuni II*. Pues sí que ha valido la pena retrasar un poco la revista viendo el resultado. La portada es bastante bonita, a diferencia de la del mes pasado...

Sello de calidad



@JoNiBoSsOficial
Si es de @BorjaAbadie será un pedazo de artículo, como nos tiene acostumbrados .

La pela es la pela



@emilito26
Hola majetes. ¿800€ por un volante? Supongo que existirá algo más económico que el volante que recomendáis en la Guia de Compras, ¿no?.

#DevilMayCryManía



@Jero_DiezG
Encontrarme este brutal retroplay en la última @revisplaymania justo cuando recibo una figura de Dante que he pedido. Bonita casualidad y mucha, mucha #DevilMayCryManía.

Famoso en ciernes



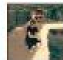
@FreePidgeotBird
Poco a poco voy introduciéndome en vuestras casas... Esta vez ha sido gracias a @revisplaymania. ¡Mira mamá! ¡Salgo en una revista!

Nunca acertamos...



@Adamelx
Pues a mí me hubiera gustado más que regalaséis un póster de *Ni no Kuni II* en lugar de la guía :____(

La ruina en septiembre



@javisr30
Menuda ruina de mes de septiembre nos espera con tanto lanzamiento apetitoso. Vamos a tener que hipotecarnos.

Tienes muy buen gusto



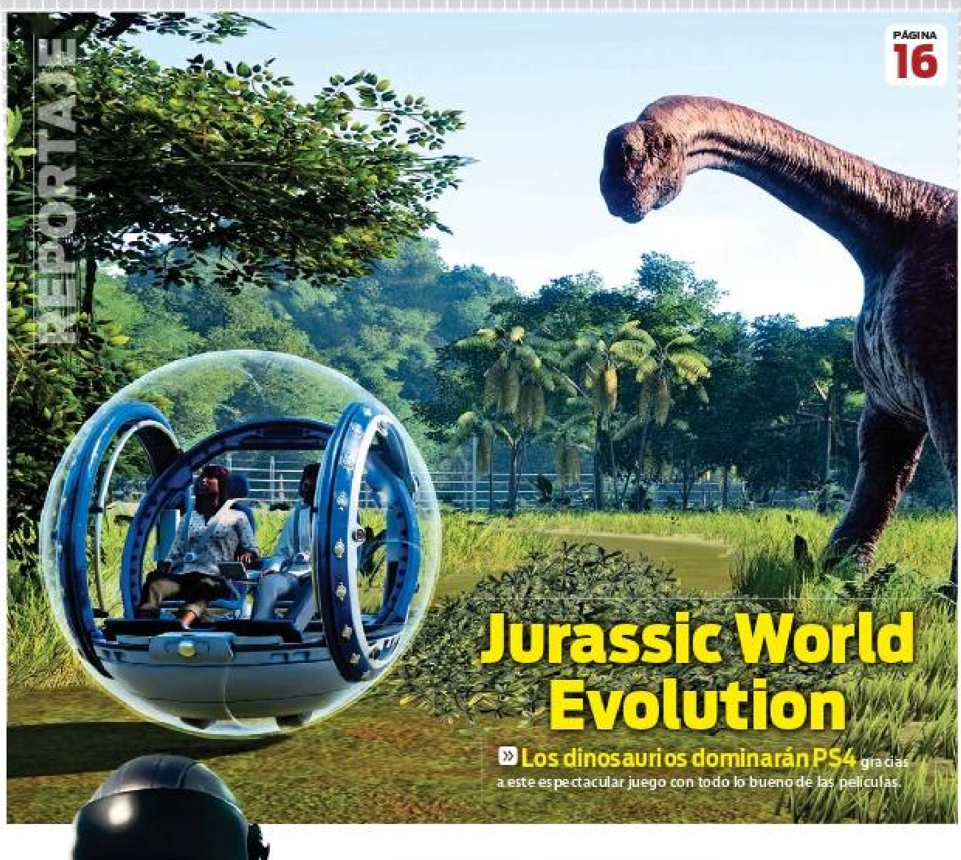
@ElBaker7
Mirad @revisplaymania Mi pequeña colección de juegos de PS4. ¿Qué os parece?



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

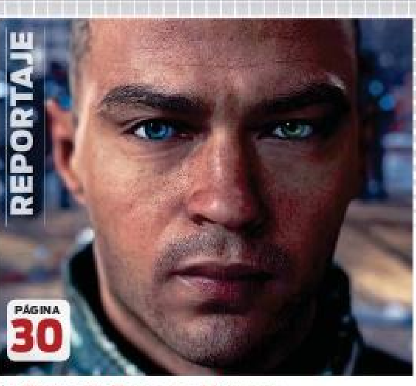
SUMARIO #234





Jurassic World Evolution

» **Los dinosaurios dominarán PS4** gracias a este espectacular juego con todo lo bueno de las películas.



» **Detroit: Become Human.** Así será el nuevo y futurista "drama interactivo" de David Cage, exclusivo de PS4.



» **Lleva el caos** a tu PS4 con esta comparativa en la que se miden las mejores aventuras para "hacer el cabra".

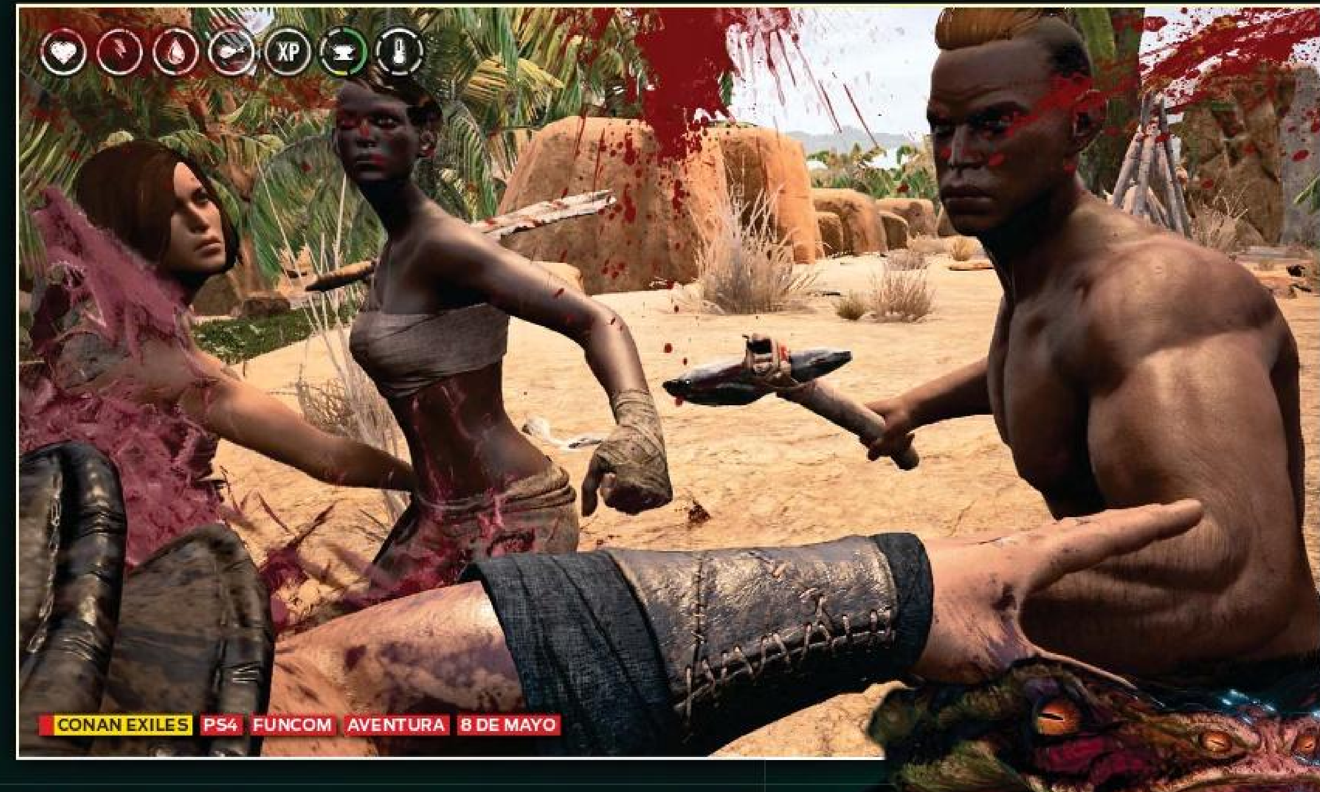
REPORTAJE

PÁGINA 24

Fortnite: todas las claves de su éxito en PS4

Analizamos todas las claves del éxito del juego de Epic Games y echamos un vistazo al futuro más inmediato de los battle royale que hay y habrá en PS4.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



CONAN EXILES | PS4 | FUNCOM | AVENTURA | 8 DE MAYO

Viaje al mundo de *Conan Exiles*

JUGAMOS A LA AMBICIOSA AVENTURA DE SUPERVIVENCIA DE **CONAN EL BÁRBARO**

Conan el Bárbaro. Conan el Destructor. Conan... ¿el Constructor?. Pues sí: ese podría ser el próximo "mote" del guerrero cimmerio más famoso, gracias a *Conan Exiles*. El nuevo juego de Funcom nos va a proponer que forjemos nuestra propia leyenda, comenzando como un guerrero sin recursos para, poco a poco, crear nuestro propio reino. ¡Y ya lo hemos probado!

Nuestro personaje será rescatado, a las puertas de la muerte, por el propio Conan. Tras escoger su raza y aspecto con un editor muy "completito", comienza nuestra odisea. Podremos alternar entre primera y tercera persona en cualquier momento de la aventura, cuyos primeros pasos consistirán en la supervivencia más básica. Recogeremos alimentos, agua y materiales para fabricar ropa y armas rudimentarias. A su vez, esto nos permitirá conseguir elementos de mejor calidad, para poco a poco construir refugios y equipamiento cada vez más elaborados. Un proceso que será muy divertido, y al que hay que añadir las criaturas de nuestro entorno. Debemos liquidar animales para conseguir carne o pieles, pero en *Conan Exiles* la mayoría de especies son muy hostiles, ¡por no hablar del resto de personajes! Tanto las tribus del juego como otros jugadores online nos pondrán a prueba, en unos combates brutales. Si morimos, nuestro personaje perderá todo el equipamiento y volverá al punto de partida, o bien al último lugar donde pusiera su cama.

¡Y eso será sólo el principio! A medida que progresamos vamos a poder construir ciudades y reinos, formar un ejército de súbditos, asediar poblados enteros y hasta invocar a dioses gigantescos. Una propuesta jugable muy ambiciosa y a la que sólo cabria pedir que, para su lanzamiento el 8 de mayo, haya corregido sus múltiples fallos técnicos. El mes que viene os lo contaremos.

Comenzamos nuestra aventura como un bárbaro sin apenas recursos, pero podemos llegar a ser reyes con el poder de los dioses a nuestro lado.

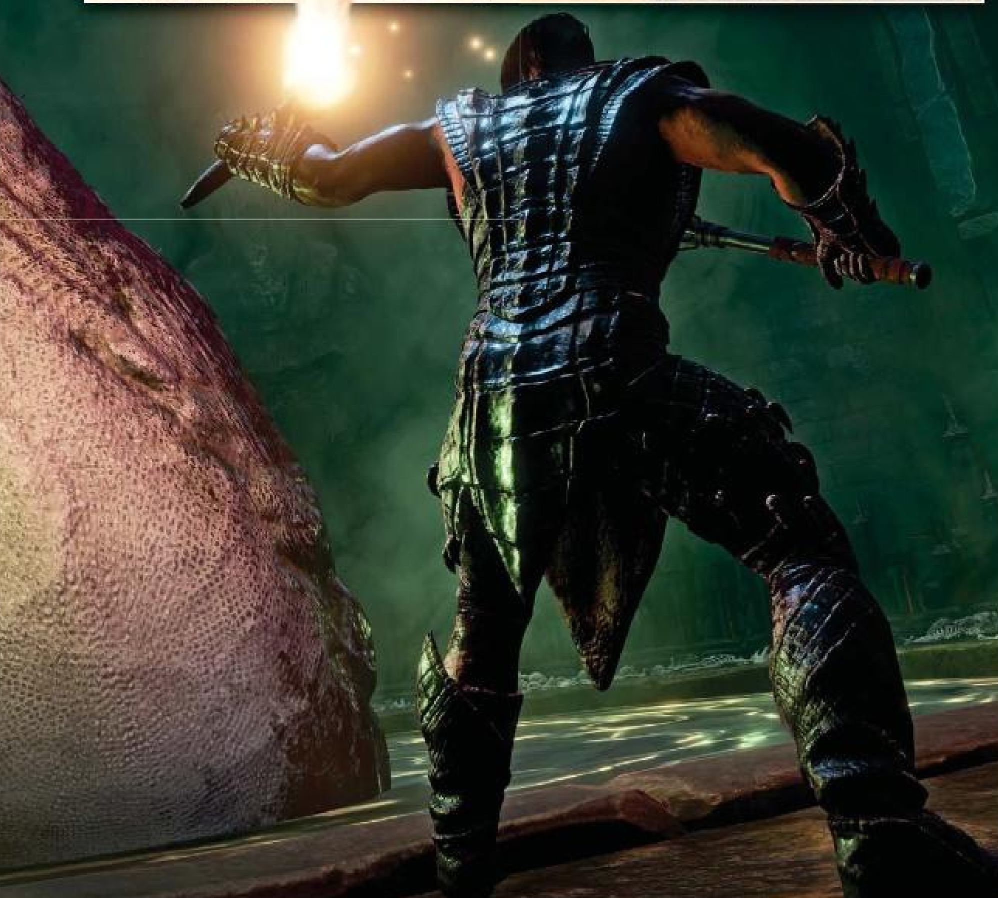
UNA **EDICIÓN** COLECCIONISTA DIGNA DEL MISMÍSIMO **CROM**

Un héroe de la talla de Conan no podía quedarse sin su edición coleccionista. Incluye una figura de Conan de 15 cm, un cómic de Dark Horse, un mapa, libro de arte, BSO y códigos para que te descargues el libro de reglas del juego de rol de mesa creado por Modiphius y el libro electrónico The Coming of Conan.



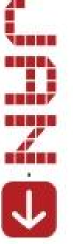

Cazar será fundamental para sobrevivir. Las numerosas especies del juego serán fuente de alimento, pieles, huesos, grasa, ornamentos...


Madera, piedra y otros materiales de nuestro entorno nos permitirán construir desde un cuco "chalecito" hasta castillos y poblados enteros.









EL TRIUNFAL REGRESO DE *GOD OF WAR*

Por si alguien tenía dudas (nosotros no), Kratos ha vuelto por la puerta grande en su nueva faceta de padre "barbudo" con una aventura que va directa al Olimpo... o mejor dicho, a Asgard, el hogar de los dioses nórdicos que también ha conquistado. Otro imprescindible de PS4.

FAR CRY 5 Y SUS CIFRAS DE RÉCORD

Far Cry 5 ha batido récords de ventas durante su primera semana en las tiendas, recaudando 310 millones de dólares y vendiendo más del doble que *Far Cry 4* en este periodo. Es el segundo mejor lanzamiento de Ubisoft, superado únicamente por *The Division*.

UN SEPTIEMBRE DE AUTÉNTICO INFARTO

Es pronto, lo sabemos, pero os avisamos con tiempo para que vayáis ahorrando porque en septiembre se concentrarán lanzamientos como *Spider-Man*, *Dragon Quest XI*, *Shadow of the Tomb Raider* o el "remake" de la trilogía original de *Spyro*.

ALGUNOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

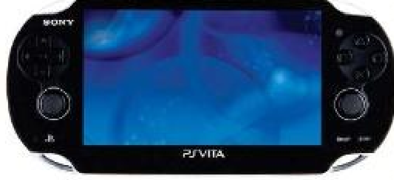
Algunos medios de comunicación siguen demonizando los videojuegos en sus coberturas, presentando a veces incluso enfoques sesgados. Una lástima que, en pleno 2018, sigamos teniendo que soportar este tipo de "noticias" y "reportajes".

FALLECE MARTIN "BUCKY" CAMERON

Martin "Bucky" Cameron, artista y animador de juegos tan míticos como *The Secret of Monkey Island*, falleció hace unas semanas. El creativo también trabajó en otras sagas emblemáticas como *X-Wing* y *TIE Fighter*. Muchos compañeros como Tim Schafer han lamentado la triste noticia.

DESCATALOGADA EN ESPAÑA PS VITA

Sony ha confirmado, vía Twitter y ante la pregunta de un usuario, que PS Vita ya está oficialmente descatalogada en España. Un triste final para una consola portátil que mereció mucha mejor suerte y que nunca ha estado lo suficientemente apoyada en nuestro territorio.

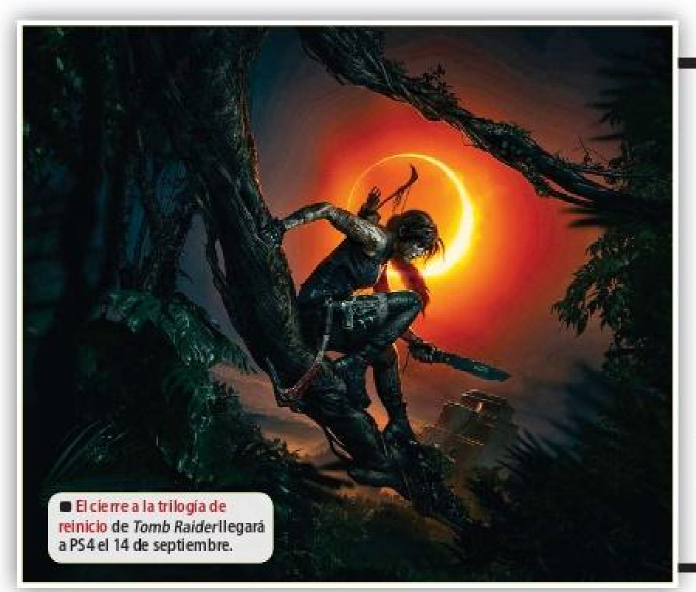


Spider-Man llegará a PS4, de forma exclusiva, el próximo 7 de septiembre.

Amistoso vecino en la vuelta al cole

SPIDER-MAN | AVENTURA DE ACCIÓN | PS4 | 7 DE SEPTIEMBRE

Spider-Man, uno de los juegos más esperados del año, ya tiene fecha de salida. Será el próximo 7 de septiembre cuando podrá caer en nuestras redes. Esta nueva aventura de Spidey, además, llegará en tres ediciones, sin contar la básica de toda la vida. La edición Digital Deluxe incluirá el juego y el pase de temporada para *The City That Never Sleeps*, una serie de tres DLCs que añadirán nuevas misiones, villanos y personajes al modo Historia. La edición Especial llegará con una pegatina de araña blanca, el juego en estuche metálico y un minilibro de ilustraciones. Por último, la edición Coleccionista contendrá todo lo anterior más una figura del Hombre Araña que sólo se ha revelado parcialmente. En la imagen, como podéis observar, sólo se ve al Trepamuros mientras que la zona sobre la que se apoya permanece oculta. El misterio se resolverá a lo largo de este verano. Además, por reservar el juego en cualquiera de sus ediciones obtendremos un pack con tres trajes para nuestro héroe, que alterarán sus habilidades de formas únicas, un gadget de un dron arácnido, 5 puntos de habilidad para gastar en mejorar a Spider-Man de primeras, un avatar de PSN y un tema dinámico para nuestra consola.



El cierre a la trilogía de reinicio de *Tomb Raider* llegará a PS4 el 14 de septiembre.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER | AV. DE ACCIÓN | PS4 | 14 DE SEPTIEMBRE

El fin de la trilogía sobre el origen de Lara

Tras varias filtraciones, Square Enix ha anunciado que *Shadow of the Tomb Raider*, la nueva entrega de la saga, llegará el próximo 14 de septiembre. Será el desenlace de la historia sobre el origen del personaje y todo parece indicar que, como poco, estará ambientada en las selvas y pirámides de América. Aún no sabemos si el trasfondo será inca, maya o azteca, pero parece claro que se desarrollará en las ruinas de aquellas civilizaciones precolombinas. Nosotros apostamos por la zona del Amazonas. Siguiendo la línea de colaboraciones que tanto gusta a la compañía nipona, podremos disfrutar de contenido, aún sin desvelar, de esta nueva entrega en *Final Fantasy XV*. Muy pronto habrá un evento de presentación, así que para el próximo número os podremos contar muchos más detalles.


WARHAMMER 40,000
INQUISITOR
MARTYR
PRE-ORDER BONUS
CHARABDIS OUTPOST
RESERVA
AHORA
XBOX ONE
PS4
18
www.pegi.info
GAMES WORKSHOP
bigben
NEOCORE GAMES
PS4
XBOX ONE
Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr © Games Workshop Limited 2017. Inquisitor - Martyr, the Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' double-headed logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters and the distinctive likeness thereof are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. ©2018 Published by Bigben Interactive and developed by Neocore Games. PS4 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

EN POCAS PALABRAS

ESTRATEGIA DESVELADA

NUEVA EXPANSIÓN DE *DESTINY 2*

Bungie ha revelado los planes de la compañía para *Destiny 2* durante los próximos meses. Entre muchas novedades, como las partidas privadas, destaca la llegada de la **nueva expansión, *El Estratega***, que nos llevará a conocer nuevos escenarios, personajes, enemigos y, como es habitual, también llegará con **nuevas armas y equipamiento. Saldrá el 8 de mayo** y el 24 de abril se desvelará más info.

SIGUIENDO CON EL PIQUE

MOTOGP 18 YA TIENE FECHA

El **7 de junio llegará a PS4** la nueva entrega de la serie de **Milestone**, que nos permitirá dirimir el **pique entre Rossi y Márquez** aunque sea de forma virtual. Esta nueva edición será un **renacer para la serie gracias al uso de Unreal 4**, un nuevo motor de físicas y más opciones para los eSports.



TRAS UNA LARGA ESPERA

EL BRUJO BLANCO, MEJOR EN HDR

Después de mucho tiempo esperando esta actualización, **CD Projekt RED** por fin ha lanzado el **parche de mejoras para *The Witcher III***. Ofrece mejoras en la estabilidad y la **optimización en ambas consolas**, y la versión de PS4 Pro, además, incluye HDR.

GRAN NOTICIA ROLERA

EL PECADO MÁS DIVINO EN PS4

Bandai Namco ha llegado a un acuerdo con **Larian Studios para traer a PS4 *Divinity: Original Sin 2***, uno de los mejores juegos de rol de la década en PC. Llegará en algún día, aún por determinar, del **mes de agosto**. ¡Menudo verano se avecina!



LLEGA EL MULTIJUGADOR

UNA GRANJA CON MUCHOS AMIGOS

Eric Barone, creador de *Stardew Valley* ha confirmado, a través de Twitter, que **la actualización multijugador** para su simulador granjero va viento en popa y que "debería estar listo, más o menos, **en un mes**". Te tomamos la palabra, querido Eric.

EL VIRUS CONTINÚA

NUEVA HEROÍNA CAZAZOMBIS

Llevábamos un tiempo sin saber nada de ***Overkill's The Walking Dead*** y empezábamos a temernos lo peor, pero **gracias a Kirkman**, el estudio sueco ha lanzado un nuevo tráiler en el que hemos conocido a **Maya, uno de los cuatro personajes controlables** de esta nueva aventura.



EL E3 CALIENTA MOTORES

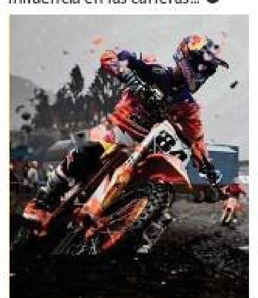
CONFERENCIA DE ELECTRONIC ARTS

EA detalla su presencia en el **próximo E3**, que se celebrará en **Los Ángeles del 12 al 15 de junio.** Su conferencia **EA Play** tendrá lugar el **9 de junio a las 20:00**, hora peninsular. EA mostrará el **nuevo *Battlefield***, más de ***Anthem***, sus nuevos títulos deportivos y algunas sorpresas.

OTRA RACIÓN MOTERA

LAS DOS RUEDAS METIDAS EN BARRO

Milestone está que no para y ha anunciado que ***MXGP Pro***, la nueva entrega de la serie de **motocross** llegará a **PS4 el 29 de junio.** Tendrá más opciones de personalización que nunca, **nuevas físicas**, clima con más influencia en las carreras...



SPYRO: REIGNITED TRILOGY | PS4 | ACTIVISION | 21 DE SEPTIEMBRE

Otro festival de nostalgia que se hace realidad

Tras el arrollador éxito de *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy*, otro icono del plataformeo en PSone prepara su nostálgico regreso. Tras meses de rumores, nuestros deseos se harán realidad con *Spyro Reignited Trilogy*, una puesta al día de las tres primeras entregas con soporte para sticks analógicos, una gestión de la cámara más suave y otras mejoras. Pero siempre respetando la obra original.



Incluirá 3 juegos: *Spyro the Dragon, Spyro 2: Ripto's Rage! y Spyro: Year of the Dragon.* Más de 100 niveles de diversión y nostalgia.



INJUSTICE 2: LEGENDARY EDITION | PS4 | LUCHA | YA DISPONIBLE

Superhéroes más legendarios

La lucha vive un momento muy dulce en PS4. Con *Dragon Ball FighterZ* petándolo desde principios de año y otras peleas de lo más apetecibles en el horizonte (desde el recopilatorio *Street Fighter 30th Anniversary Collection* hasta *Soul Calibur VI*), soplan buenos tiempo para los amantes de repartir tollinas 1 vs 1. Y por si esto fuera poco, los mejores superhéroes y villanos del universo DC se han decidido a animar todavía más el cotarro volviéndose a juntar en *Injustice 2: Legendary Edition*. Una edición que incluye todo lo bueno del original (que ya es mucho, no en vano es uno de los mejores juegos de lucha de PS4), y todo el contenido que ha salido con posterioridad al lanzamiento vía DLC. Por supuesto, esto incluye todos los personajes descargables (Darkseid, Capucha Roja, Starfire, Sub-Zero, BlackManta, Raiden, Hellboy, Atom, la Encantadora y Las Tortugas Ninja) y los nuevos aspectos presentados en *Injustice 2 Ultimate Edition* (incluidos Power Girl y Green Lantern). Además, incluye novedades como un tutorial de juego avanzado, nuevos objetos para los luchadores y posibilidad de alcanzar el nivel 30.



Injustice 2: Legendary Edition incluye todo lo bueno del juego original y todos los DLC aparecidos después.



Incorporaciones como las Tortugas Ninja o Hellboy se darán de tortas con los Batman, Superman, etc.



ENTREVISTA A...
JOSEF FARES
GUIONISTA Y DIRECTOR DE A WAY OUT Y FUNDADOR DE HAZELIGHT

"Todas las distribuidoras la joden en algún momento"

Charlamos largo y tendido con Josef Fares, uno de los creadores más geniales y polémicos de los últimos tiempos, justo antes de disfrutar de *A Way Out*, su nueva propuesta sólo cooperativa.

Josef Fares es uno de los creadores más interesantes del momento. Muchos lo conoceréis por su polémico discurso en los Game Awards. Sin embargo, además del genial "fuck the Oscars" también nos obsequió con *Brothers: A Tale of Two Sons* en 2013 y recientemente ha lanzado, de la mano del estudio que ha fundado el mismo, *A Way Out*, una de las aventuras más prometedoras del año. Por eso, no nos hemos resistido a charlar con él.

Tu primer juego, *Brothers: A Tale of Two Sons*, no era cooperativo, pero también tenía dos protagonistas. ¿Por qué optas siempre por parejas y por qué te has decantado por un cooperativo en esta ocasión?

Brothers era un juego para un jugador y *A Way Out* es puramente cooperativo. El motivo por el que introduzco más de un personaje es porque me parece que es más fácil transmitir emociones, que es lo que busco al crear videojuegos. Sin embargo, el motivo principal para que *A Way Out* sea un juego cooperativo es que estaba deseando jugar una experiencia cooperativa que no fuese de esas en las que sales y entras de la partida en cualquier momento.¡, algo más narrativo y en lo que encarnas de verdad a un personaje concreto.

***A Way Out* tiene cooperativo online y local, pero tu prefieres que lo juguemos en el sofá con un amigo. ¿Por qué?**

Creo que discutir con tu compañero de aventuras es fundamental en *A Way Out*. Hay varios momentos en los que tendremos que tomar decisiones muy importantes y ese tipo de discusiones se mantienen mejor, en mi opinión, si jugamos en el mismo sofá con un amigo.

¿Eres consciente de que el concepto de juego exclusivamente cooperativo que has inventado va totalmente en contra de las tendencias más jugadas de la industria?

Sí, y me encanta. No me importan las modas, no me importan las ventas, aunque obviamente me haría feliz que vendiese bien. Lo único que me importa es que la gente disfrute con esta visión cooperativa que hemos creado. Es como lo de poder jugar gratis con un amigo comprando sólo una copia del juego. Mucha gente me dice que así venderé mucho menos. No me importa. Además, ya veremos lo que pasa, si vende más o menos. Aún no lo sabemos porque es algo nuevo.

***A Way Out* es una aventura muy ambiciosa para un estudio indie. ¿EA os ha apoyado en el desarrollo o sólo en la distribución?**

El desarrollo ha corrido por nuestra cuenta al completo. Y sí, es un juego ambicioso. Tiene más de 20.000 animaciones, algo que supera a muchos juegos AAA. Es mucho trabajo para un estudio pequeño. Empezamos con 10 personas y hemos acabado siendo 40. Hemos tenido que encontrar formas de abaratar todo lo posible. Yo hago muchas de las capturas de movimiento, mi hermano es uno de los dos protagonistas,… Además, EA nos ha ayudado mucho en cuestiones de marketing.

¿Por qué crees que los juegos a pantalla partida casi han desaparecido?

La respuesta más lógica es que antes no existía Internet y para jugar con amigos no había otra opción. Además, desde el punto de vista técnico, la pantalla partida es mucho más complicada de hacer y generalmente obliga a disminuir el nivel gráfico. Sin embargo, para mi era muy importante ofrecer pantalla partida. Era algo que disfrutaba mucho cuando era más joven. La verdad es que nos ha supuesto todo un desafío, porque no es sólo un juego cooperativo. Es un juego cooperativo en el que la narrativa es lo primordial.

¿Cómo te sentiste al convertirte en un meme andante después de tu discurso en los Game Awards? ¿Crees que ha sido algo que ha ayudado a dar a conocer *A Way Out* o que ha desviado demasiado la atención hacia ti?

"Todo el mundo hablaba de los Oscar durante los Game Awards, así que lo que quise decir fue: que le den a los Oscar, vamos a centrarnos en esto. No es algo que pueda controlar, no tengo un guion".

No lo sé. Lo que sucedió en los Game Awards es que todo el mundo estaba hablando sin parar sobre los Oscar y estaba cansado de esa mierda. Lo que quise decir fue: "que le den a los Oscar, vamos a centrarnos en esto". No fue algo en contra de los Oscar. No sé si fue algo positivo o negativo para *A Way Out*. A la gente pareció gustarle lo que dije así que… Tampoco es algo que pueda controlar, no tengo un guión cuando hago este tipo de cosas.

¿Qué crees que necesita la industria del videojuego para ser considerada un arte por los medios generalistas y el público general como sí sucede con el cine?

Decir que los videojuegos no son arte es sencillamente estúpido. ¿Cómo no van a ser arte? La pintura es un arte y eso es sólo una pequeña parte de todo lo que ofrece un videojuego. Sin embargo, creo que para que la industria del videojuego sea tomada en serio debemos tomar más riesgos. Tenemos que contar historias de una forma original y creativa y ofrecer cosas que no se hayan hecho nunca.

¿Por qué decidiste dejar tu faceta como director de cine para crear *A Way Out*?

Porque me vuelve loco hacer juegos. Hacer cine es, en cierto modo, más sencillo. Es una industria con más de 100 años de historia y puedes planificar mucho mejor cuánto tiempo te va a llevar rodar una película, qué necesitas, etc… En videojuegos, si te dedicas a hacer cosas nuevas, no sabes cómo han de hacerse. Por ejemplo, ¿cómo hacemos para crear una aventura narrativa a pantalla partida? Tomar esa clase de riesgos es exactamente lo que define a Hazelight (el estudio creador de *A Way Out*).

¿Has tenido que pelear con la distribuidora para que aceptasen el modelo de comprar un juego y que lo disfruten dos personas?

No, en absoluto. Es más, EA no gana ni un solo dólar con la venta de *A Way Out*, todo el dinero va para Hazelight y, aún así, nos han ofrecido su apoyo en todo momento. Todas las distribuidoras la joden en algún momento, como EA con las cajas de botín, pero lo hacen todas. Es absurdo pensar que EA es la peor. Todas lo hacen mal en algún momento. Creo que la comunidad hace bien al soltar mierda sobre EA y otras compañías por hacer cosas así. Sin embargo, se están tomando estos errores muy seriamente y están haciendo todo lo posible por solucionarlos. La gente tiene la imagen de que los directivos de EA están sentados en una mesa redonda del mal, pero yo he estado sentado en esa mesa y muchos sólo son gente que siente pasión por los videojuegos. Todos se equivocan: Nintendo, Activision, Valve, Sony,… así que todos deberían recibir la misma mierda, y no unos más que otros. EA se ha portado de maravilla con nosotros, eso es todo. Hay gente que piensa que me pagan para decir esto, pero simplemente es la verdad.

¿Has comentado que *A Way Out* no es sólo un juego cinemático al estilo Quantic Dream o Telltale. ¿Puedes darnos ejemplos de las mecánicas jugables que lo diferencian?

A Way Out es un juego narrativo, pero no es tan pasivo como otros. Hay más interacción y el desarrollo se parece más a un juego de acción y aventura. Tienes más control de lo que vemos en los típicos juegos narrativos. Hay muchas mecánicas y lo bueno es que no las repetimos. Por ejemplo, puedes noquear a algunos guardas, pero es algo que sólo sucede en una pequeña parte del juego porque queremos ofrecer variedad. La repetición de mecánicas nunca me ha entusiasmado. *A Way Out* dura unas 7-8 horas y nos hubiera resultado muy fácil hacerlo más largo. Sin embargo, preferimos tener un juego corto y más variado.

¿Cuáles son tus juegos favoritos?

Buff, no sé por dónde empezar, pero los juegos que más me han influenciado han sido *A Link to the Past*, *Half-Life 2*, *Super Mario Galaxy 2*, *Uncharted 2*, *The Last of Us*,… Y esto por nombrar algunos, porque hay muchos más.

» OFRECER JUEGOS **ARRIESGADOS** COMO "LEITMOTIV" CREATIVO

Josef Fares tiene poca experiencia en el mundo de los videojuegos. Tras abandonar su Líbano natal cuando sólo era un niño huyendo de la guerra civil, llegó a Suecia. Allí, decidió dedicarse a crear películas. Tras dirigir algunos cortos y varias películas con un éxito más que notable en su país de residencia, se propuso dar el salto al mundo del videojuego con una idea en mente: crear experiencias únicas y que supongan un riesgo creativo. Así nos llegó *Brothers: A Tale of Two Sons*, una aventura muy original en la que controlamos a dos personajes al mismo tiempo utilizando los dos sticks analógicos de nuestro mando.



La originalidad siempre ha sido una de las máximas en las obras de Fares. Lo era en su primer juego y lo es en *A Way Out*, un juego exclusivamente cooperativo.

El pez grande se come al indie

Borja Abadie
@BorjaAbadie

El auge de los juegos independientes ha sido una de las grandes alegrías de la última década. La lista de juegos desarrollados por pequeños estudios que han cosechado un gran éxito de ventas y crítica es muy larga. *Braid, Super Meat Boy, Fez, Undertale, Limbo, Inside, Journey, Shovel Knight, Stardew Valley* o el todopoderoso *Minecraft* son sólo algunos ejemplos del fenómeno.

Cuando el éxito de algo indie es desorbitado, hay casi un 100% de posibilidades de que acabe siendo absorbido por una gran compañía. Esta gran empresa, tenedlo claro, buscará exprimir lo más posible la gallina de los huevos de oro. No es, ni mucho menos, un fenómeno nuevo. Ya en la década de los 50 las empresas estadounidenses se dieron cuenta de que aquellos jóvenes que habían perdido la cabeza por el rock & roll podían ser una gran fuente de ingresos. La cosa fue incluso más bestia en la década de los 60 y las grandes empresas convirtieron la contracultura en cultura de masas. Así, hasta el hijo de tu vecina Paqui podía sentirse hippie, mod o rockero durante un rato. Pero volvamos a los videojuegos, que me lío. *Minecraft* ha sido, desde luego, uno de los casos más sonados de los últimos tiempos. Markus "Notch" Persson desarrolló el juego en solitario durante sus primeras etapas. Viendo el éxito de la fórmula, que por cierto no era nueva, decidió fundar una compañía (Mojang) y dedicarse en cuerpo y alma a *Minecraft*. El resto, como suele decirse, es historia. Básicamente, el juego se convierte en un fenómeno imparable y Microsoft decide comprar la compañía por la modesta cifra de 2.500 millones de dólares. Así, el cuento de hadas indie acaba en yate de lujo para Notch y en beneficios que veremos si acaban algún día para la compañía de Redmond, que parece resistirse a la lanzar una segunda entrega.

Player Unknown Battlegrounds* y *Fortnite están protagonizando el último caso de este tipo de fenómenos. El artífice de *PUBG*, Brendan Greene, ya había creado un Battle Royale como mod de *ARMA 2*. Tuvo éxito, así que Sony contactó con él y le propuso crear un modo de juego similar para *H1Z1*, que se llamaría *King of the Kill*. Greene se puso luego en contacto con Bluehole Studio, una gran compañía en Corea del Sur, y juntos han creado el hit *PUBG*. Así, Greene ha pasado de ser un chaval que hacía mods como hobby a forrarse como si no hubiera un mañana. Pero de pronto aparece Epic Games y lanza *Fortnite*, que no termina de funcionar. Sin embargo, deciden copiar la fórmula de *PUBG* y ofrecer un modo de juego Battle Royale. Su poderío económico y humano no sólo les permite ofrecer un acabado técnico, artístico y jugable más atractivo sino que, además, el modo de juego es gratuito. Así, *Fortnite* ha superado a *PUBG* y no parece que Greene vaya a recuperar el trono fácilmente. Otro pez grande que se come al pequeño. Vale, el pequeño no es tan pequeño, pero siempre hay un pez más grande y Epic es la gran ballena azul.

Las grandes compañías se fijan cada vez más en los indies. Tratan de emular su éxito con propuestas propias disfrazadas de juego independiente, algo que a veces sale genial. Si no funciona compran los estudios en cuestión y si eso tampoco lo hace pues directamente plagian la fórmula aumentando los valores de producción hasta el infinito. Luego está el caso de Cliff Bleszinsky, que llegó tarde y mal a la moda de los "hero shooters" con *Lawbreakers* y que podría repetir fracaso, o no, con *Radical Heights*, su Battle Royale. El caso es copiar y aprovechar el tirón, que siempre es más fácil que tener una idea original, ¿verdad? Así, los desarrolladores independientes ponen el talento mientras que los grandes peces de la industria se dedican a pescar sus ideas para fagocitarlos y eliminarlos de la ecuación como una x pasajera.

LAS GRANDES COMPAÑÍAS SE FIJAN CADA VEZ MÁS EN LO INDIE, TRATANDO DE EMULAR SU ÉXITO, COMPRANDO SUS ESTUDIOS O PLAGIANDO SUS FÓRMULAS.





Sin un adiós



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

El pasado 19 de marzo, un tweet en la cuenta oficial de PlayStation España, en respuesta a un usuario, confirmaba la noticia que temíamos desde hacía tiempo: PlayStation Vita está oficialmente descatalogada en España. La portátil de Sony ya es historia, al menos en nuestro país, mientras sigue teniendo una vida bastante activa en su Japón natal y en Estados Unidos (gracias a su nutrido catálogo de lanzamientos indies). Tampoco esperábamos una nota de prensa para anunciar tan triste noticia, pero que la cosa se limite a un simple tweet de respuesta refleja bastante bien el ocaso de una consola que se despide de nosotros en silencio, desvaneciéndose como los hermanos de Marty McFly en aquella foto de Regreso al Futuro.

No tengo PS Vita. La compré de salida para hacer un regalo. Y la persona que la recibió se fue unos años más tarde, con la portátil bajo el brazo y ya no tuve los ánimos (ni la pasta) para comprar una nueva. Tampoco es que tuviera una necesidad acuciante, pero nada más leer el tweet de marras caí en la cuenta de que dentro de unos años lamentaré, y mucho, no tenerla en mi colección. Sobre todo por aquellos juegos que iban mucho más allá del cross-play con PS4. ¿En dónde voy a jugar al maravilloso *TxK* de Jeff Minter?

Hay consolas que muerden el polvo a causa de un mal marketing, lanzamientos poco atractivos o directamente porque son un ladrillo, pero PS Vita era una gran portátil que nos deja títulos excelentes, aunque podría haber dado mucho más de sí. Nunca entendí por qué Sony no exprimió más la conectividad entre PS Vita y PS4, más allá del Remote Play, el Cross-Play y el Cross-Buy, que convirtió la portátil en una simple extensión de la consola de sobremesa. ¿Os imagináis un *BioShock* en el que hubieras podido activar los plásmidos desde la pantalla de la portátil, sin dejar de jugar con el pad de PS4? Se podría haber hecho simplemente colocando la consola sobre una muñequera, como el Pip-Boy Bluetooth que lanzó Think Geek hace un par de años. Y esto podría haberse extendido a cualquier FPS. Activar ataques aéreos en un *CoD* con un simple toque de pantalla. Por citar sólo dos ejemplos.



PS VITA ESTÁ OFICIALMENTE DESCATALOGADA EN ESPAÑA. DESAPARECE EN SILENCIO, SIN HABER PODIDO DEMOSTRAR TODO SU POTENCIAL.

Dicen que los móviles acabaron con las consolas portátiles, pero sigo sin ver la gracia a enfrentarse a determinados juegos con un pad táctil menos fiable que un cuchillo de la teletienda. Para romper diamantitos o capturar bichos de Realidad Aumentada, los móviles están muy bien, pero si uno quiere jugar en el metro a un *Double Dragon* o un *NBA Jam*, está claro que necesita una cruceta y un par de botones decentes. Y ahora mismo sólo nos quedan los emuladores que incluyen las portátiles chinas, desempolvar nuestra venerable PSP o tirar de PS Vita, si la compraste a tiempo o tienes la suerte de encontrar alguna en una tienda de barrio. O en alguna tienda online, antes de que los especuladores empiecen a hacer su agosto.

Al menos podremos seguir tirando con los juegos de importación o los que "regalan" con la suscripción de PS Plus, aunque eso también tiene los días contados, ya que Sony anunció que dejarán de incluir títulos de PS Vita y PS3 a partir de marzo de 2019. Triste final para una portátil que nos ha regalado grandes momentos, pero que desaparece sin un adiós oficial, eclipsada por el descomunal éxito de PlayStation 4. Puede que el mercado, siempre implacable, sea el que la haya sentenciado, pero es imposible quitarse de la cabeza el hecho de que PS Vita se va sin haber podido demostrar su auténtico potencial.

>> REPORTAJE

CONSTRUYENDO LA MADRE DE TODOS LOS PARQUES



Si siempre has pensado que la Teoría del Caos no es para tanto y que los desastres de todos los parques jurásicos son producto de una mala gestión, ha llegado el momento de que demuestres que lo sabes hacer mejor. Ha llegado la hora de crear tu propio complejo de *Jurassic World*.

PS4 | FRONTIER DEVELOPMENTS | ESTRATEGIA | 12 DE JUNIO (DIGITAL)-3 JULIO (FÍSICO)

La estrategia siempre se abre camino, o eso diría el Dr. Ian Malcom. El género no es el más prolífico en consolas y no suele tener el acabado gráfico de las aventuras de acción más taquilleras. Sin embargo, Frontier Developments quiere ponerle fin a esta tendencia apoyándose en una de las licencias más apetitosas del celuloide: *Jurassic World*. Así, nos proponen un juego de estrategia en el que debemos crear nuestro propio parque jurásico. Afortunadamente, hemos podido jugarlo para comprobar si será tan divertido como parece a simple vista.

La aventura se desarrollará en seis islas diferentes, que nos ofrecerán distintas condiciones climatológicas, orografía y tamaño. Así, podremos visitar Las Cinco Muertes (Isla Matanceros, Isla Muerta, Isla Sorna, Isla Pena e Isla Tacaño) junto a la mítica Isla Nublar. Nuestra aventura comenzará en Isla Matanceros, que es la más benévola en cuestiones de clima. Parece poco importante, pero es que las lluvias torrenciales, las tormentas tropicales y demás inclemencias serán, al margen del comportamiento de los propios dinosaurios, uno de los factores determinantes que podrán dar al traste con la seguridad de nuestro parque. La climatología podrá hacer que nuestras centrales eléctricas dejen de funcionar, que caigan postes eléctricos por culpa del viento o incluso que un rayo destruya el vallado que separa a los dinosaurios de nuestros visitantes, así que será uno de los fac-



Construir un parque jurásico es la prometedora propuesta de este juego de estrategia, que cuenta con la licencia de la saga de películas.

El elenco de dinosaurios incluye, por ahora, más de 25 especies, con clásicos como los Velociraptor.

Los visitantes del parque quieren ver dinosaurios de cerca. Consejo: no dejarles hacerlo con carnívoros.

tores que determinará la dificultad inicial de cada isla. La libertad para crear el parque jurásico de nuestros sueños será la clave jugable de *Jurassic World Evolution*. Así, tendremos que construir todo tipo de edificios para llevar a cabo las labores de creación de dinosaurios y de mantenimiento del parque. Por otra parte, además, tendremos que edificar centros de entretenimientos para los visitantes, como restaurantes, tiendas de souvenirs y otros servicios, que serán los que nos proporcionen los fondos necesarios para seguir investigando y creando nuevos dinosaurios o ampliando nuestro parque. Uno de los aspectos que más nos llamó la atención cuando jugábamos a la demo es que el juego, pese a ser de estrategia, contará con un argumento, al estilo de las aventuras. Así, primero tendremos que escoger entre tres ramas de investigación: la puramente científica, la seguridad y el entretenimiento. Como os podéis imaginar, la rama científica se centrará en el desarrollo de nuevos dinosaurios, la de seguridad en cómo contenerlos y garantizar el bienestar de los visitantes y la de entretenimiento de cómo amenizar su estancia en nuestro parque. Cada rama estará capitaneada por un personaje, que nos irá ofreciendo contratos y misiones que al principio servirán como tutorial, pero que más adelante harán que la historia avance. Sólo podremos escoger una rama, aunque podremos cambiarnos de una a otra cuando queramos para desbloquear nuevas habilidades.

El Dr. Ian Malcom, interpretado por Jeff Goldblum, será otro de los personajes clave en la historia. Su papel, como en las películas, »

JURASSIC WORLD
EL REINO CAÍDO

EL PRÓXIMO 8 DE JUNIO se estrenará la nueva entrega de la saga en cine, que estará dirigida por el español Juan Antonio Bayona. Chris Pratt y Bryce Dallas Howard repetirán como protagonistas y Jeff Goldblum regresará interpretando al Dr. Ian Malcom tras las dos primeras entregas. El argumento llevará a los protagonistas de nuevo a Isla Nublar para evitar la extinción de los dinosaurios que permanecen en ella.

ATRACCIÓN POR LOS PARQUES

LOS PARQUES DE ATRACCIONES no llevan 65 millones de años deambulando por nuestras consolas como los dinosaurios, pero sí que hemos podido disfrutarlos desde el jurásico de la historia de PlayStation.



PS ONE | BULLFROG | 1995

THEME PARK

ESTE SIMULADOR DE NEGOCIOS no fue el primero de la historia, pero tuvo tal éxito que originó la moda de este tipo de juegos. Fue creado por Peter Molyneux, el artífice de otros juegos de gestión como *Populous*.



PS2 | BLUE TONGUE | 2003

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

EL ANTECEDENTE DE *JURASSIC WORLD EVOLUTION* fue este simulador en el que también debíamos construir nuestro propio parque jurásico. El problema es que resultaba demasiado repetitivo.



PS2/PSP | FRONTIER DEVELOPMENTS | 2006

THRILLVILLE

DISFRUTAR DE LAS ATRACCIONES en forma de minijuegos era la verdadera gracia de este simulador. Así, no sólo podíamos construir montañas rusas y otras atracciones, sino también montarnos en ellas.



PS4/PS VR | BIMBOOSOFT | 2016

ROLLERCOASTER DREAMS

ESTE EXPERIMENTO podría haber sido todo un acierto, pero su desastroso apartado técnico y un control horrible lo arruinaron todo. Su propuesta también era montarnos en las atracciones.





Crear vegetación, comida y agua es tan sencillo como básico para la supervivencia de los dinosaurios.

Las opciones de modificación genética a la hora de crear dinosaurios prometen ofrecer criaturas únicas que se adapten a nuestro tipo de parque.

será el de voz de la conciencia y agorero mayor del reino advirtiéndonos, a cada paso que demos, que la Teoría del Caos está más cerca de cumplirse y que la vida se abrirá paso sin importar nuestros esfuerzos por contenerla. Construir el parque jurásico perfecto no será, ni de lejos, una tarea sencilla. Tendremos que asegurarnos de que cada edificio cuenta con electricidad para poder funcionar o que está conectado a la red de carreteras del parque. Pero lo más complicado de gestionar serán los propios dinosaurios. Establecer parcelas para los herbívoros y los carnívoros será una de nuestras primeras tareas. Luego tocará proveerles con plantas y animales que puedan comer. Sin embargo, los carnívoros se cansarán de alimentarse con cabras y vacas y su felicidad disminuirá si no pueden cazar a otros dinosaurios como harían si viviesen en libertad. Los herbívoros, por su parte, también se deprimirán si no cuentan con suficientes árboles a su alrededor, por mucha planta destinada a su consumo que pongamos en su hábitat. Son sólo dos pequeños ejemplos, porque su cuidado será mucho más complicado que todo esto. Cada una de nuestras criaturas, a las que por cierto podremos dar nombre si nos hemos encariñado con ellas, contará con varios parámetros que nos indicarán su estado. Serán el hábitat, agua, comida, salud y social. Para que os hagáis una idea, dentro de hábitat tendremos que cuidar otros tres apartados: los espacios abiertos (que no estén en parcelas muy pequeñas), el bosque (que tengan suficiente vegetación a su alrededor) y la población (que no haya ni muy pocos ni demasiados dinosaurios pululando en su misma zona). Además, cada dinosaurio obtendrá una calificación en función de su autenticidad, las modificaciones que



Desde el helicóptero sedamos a los dinosaurios más peligrosos y los transportamos a otras zonas del parque.

Distintas especies de herbívoros pueden convivir en la misma zona. Consejo: no añadir un T.Rex al cóctel.

El jeep nos permite pasear por nuestro parque para disfrutar de primera mano de los animales.

le hayamos hecho, su nivel de infamia (tendrá más si ha participado y salido victorioso en batallas contra otros dinosaurios), los cuidados que haya recibido o la visibilidad que tenga para los visitantes de nuestro parque. Nuestros animales podrán morir de hambre, de sed, luchando contra otros bicharracos, por enfermedad o, en el mejor de los casos, de viejos, así que habrá que estar siempre atentos a su estatus y procurarles todo tipo de cuidados. Esto incluirá detalles como retirar los cadáveres de los animales si no queremos que su descomposición dé lugar a otras enfermedades.

La creación de los dinosaurios será otra de las claves jugables. Antes de nada, tendremos que conseguir el material genético para crear los embriones de cada especia. Para ello, tendremos que organizar distintas expediciones para obtener fósiles. Cabe destacar que los yacimientos disponibles son los mismos en los que se han obtenido fósiles en la realidad, un detalle que encandilará a los seguidores de la arqueología y del mundo jurásico. Si tenemos suerte, nuestras expediciones regresarán no sólo con fósiles sino también con algún resto conservado en ámbar, lo que acelerará el proceso de obtención del genoma de la especie en cuestión. Como sucede en las películas y libros de la saga, el genoma de cada especie contará con varias lagunas, que tendremos que rellenar con genes de animales no extintos. Por defecto, la rana será la escogida, pero podremos ir desbloqueando nuevos animales que modificarán las estadísticas y el comportamiento de los dinosaurios, haciéndolos más dóciles o agresivos, cambiando su aspecto exterior o acercándolos aún más a las »

LA TEORÍA DEL CAOS

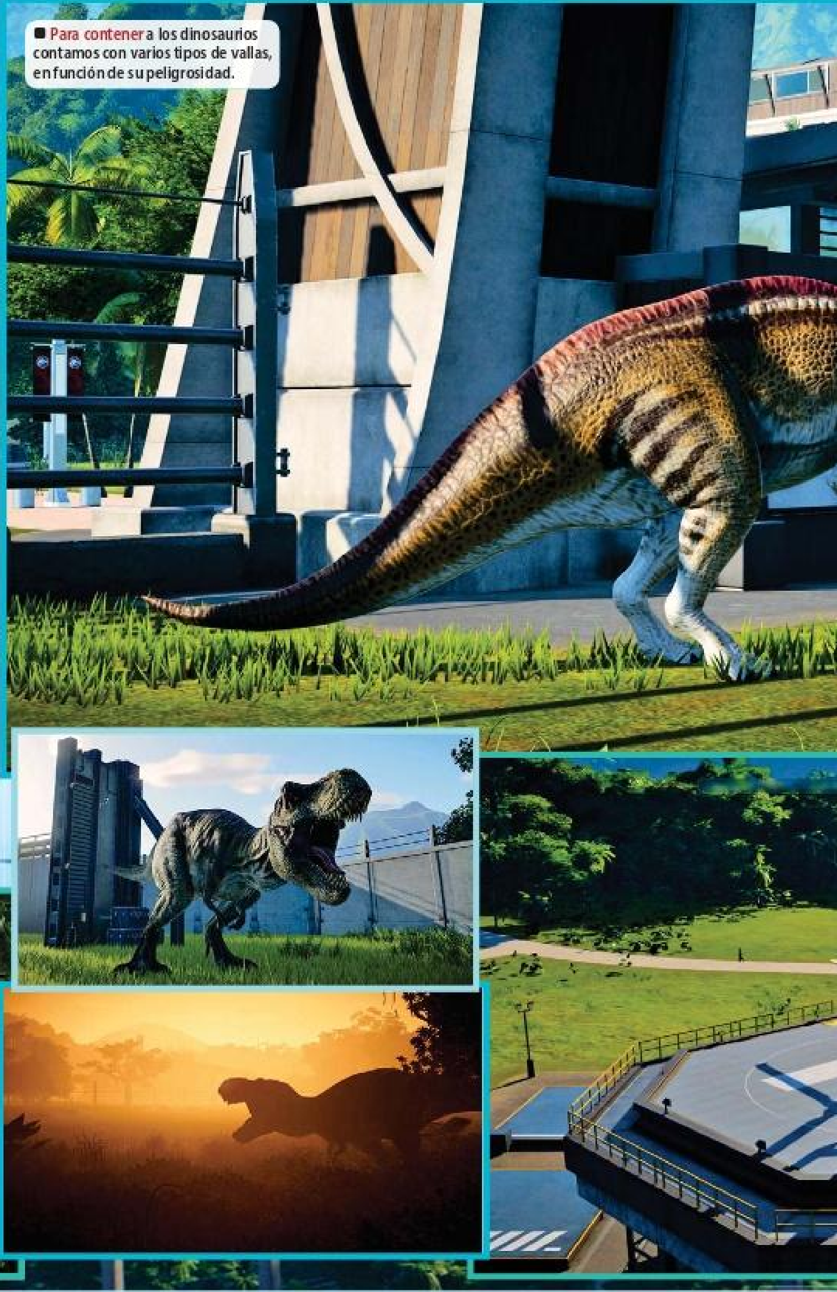

GRAND THEFT AUTO V


LIFE IS STRANGE


MASS EFFECT


PREY

ESTA TEORÍA NOS DICE QUE LOS CAMBIOS que se produzcan en los sistemas complejos tendrán consecuencias impredecibles en el futuro. Se usa en matemáticas, física y hasta economía, pero cada vez está más presente en el mundo de los videojuegos, aunque sea en distintas escalas y amparada en diferentes fórmulas de caos. Así, encontramos juegos como *GTA V*, en los que el sistema de físicas siempre produce resultados inesperados. El efecto mariposa que vemos en juego como *Life is Strange* nos demuestra que pequeños cambios en una historia pueden acabar desatando el caos. La toma de decisiones es otro de los sistemas más utilizados en la industria para ejemplificar la Teoría del Caos, como vemos en sagas como *Mass Effect*, por ejemplo. Sin embargo, la cúspide del caos lo encontramos en juegos sistémicos como *Prey*, en los que podemos combinar distintas habilidades para avanzar.

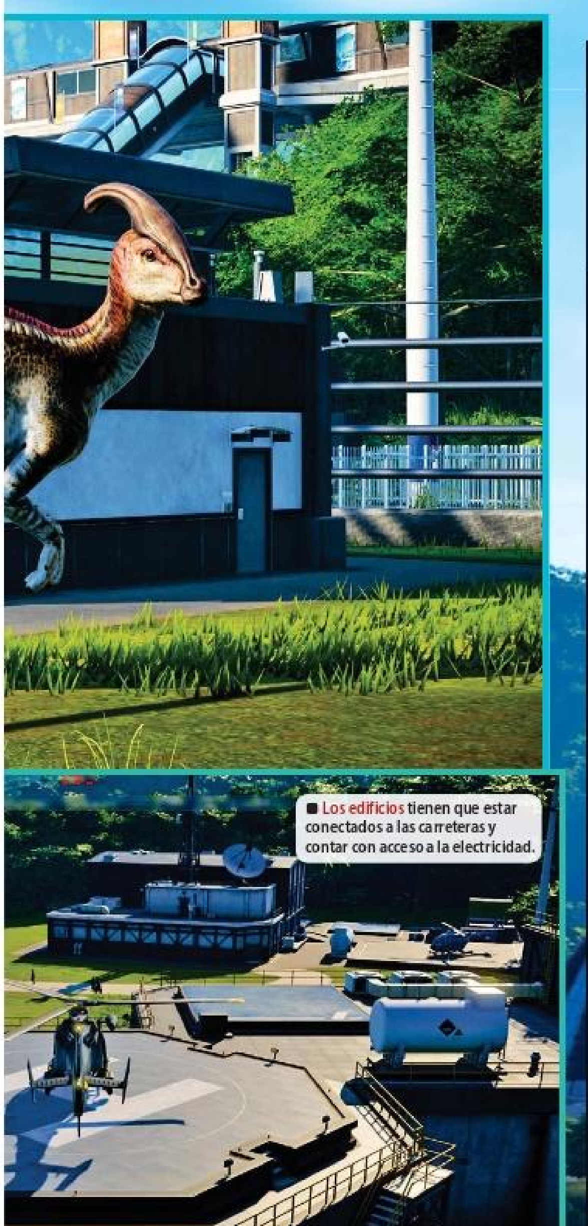

Para contener a los dinosaurios contamos con varios tipos de vallas, en función de su peligrosidad.


La genética nos permite modificar los dinosaurios para hacerlos más agresivos, cambiar su aspecto...

El equilibrio entre hacernos cargo de las múltiples emergencias y el poder disfrutar con calma de la creación de nuestro parque será una de las claves.

verdaderas criaturas que caminaron por la Tierra hace 65 millones de años. Pero los dinosaurios no serán los únicos que caminen por nuestro parque, o eso esperamos, porque sin los visitantes colgaremos el cartel de bancarrota más pronto que tarde. Además de construir todo tipo de estructuras para que puedan observar a los dinosaurios, también habrá que proporcionarles transporte entre las distintas zonas del parque con un monorraíl y, por supuesto, construir edificios para que se entretengan y gasten dinero, como restaurantes, una tienda de juguetes, una bolera, un bar, una tienda de ropa y hasta un salón recreativo repleto de videojuegos, por ejemplo. A medida que vayamos superando misiones de cada una de las tres ramas o divisiones del parque, desbloquearemos nuevas investigaciones, que nos permitirán realizar todo tipo de mejoras en la obtención de fósiles, la genética, la medicina o los edificios de nuestro parque. La colocación de los edificios, el vallado, los postes eléctricos u otros elementos, será realmente sencilla y nos han llamado especialmente la atención las herramientas para eliminar árboles plantarlos, para cambiar la orografía del terreno y, en definitiva, para modificar las islas a nuestro antojo. Otro detalle interesante es que una vez que hayamos desbloqueado las demás islas, que a su vez nos permiten desarrollar nuevos dinosaurios y elementos del parque, podremos volver a las primeras para mejorar su rendimiento o hacerlas más atractivas.

La Teoría del Caos será nuestro mayor quebradero de cabeza. Aunque habrá tiempo para disfrutar de nuestro parque sin sufrir demasiadas penalidades, las emergencias de todo tipo estarán siempre a la vuelta de la esquina. Eso sí, también contaremos con las herramientas necesarias para hacerles frente. Las tormentas tropicales, por ejemplo, serán uno de los mayores problemas a los que nos enfrentaremos, pero podremos construir estaciones climatológicas que nos permitirán predecir la llegada de nuevas tormentas y así minimizar su impacto. A nivel jugable, además, nos encontramos con mecánicas poco comunes en el género de la estrategia, como la posibilidad de pilotar un helicóptero con el que disparar dardos tranquilizantes a los dinosaurios o la de conducir un jeep con el que pasear por nuestro parque y controlar más de cerca qué sucede en cada zona. A nivel técnico también nos ha sorprendido muy gratamente. Al contrario de lo que sucede en la mayoría de juegos de estrategia, aquí sí que podremos acercar la cámara a ras de suelo para seguir la acción con el máximo detalle posible. La iluminación, la climatología o la vegetación tienen un nivel muy espectacular, en especial cuando llegan las tormentas tropicales y sus


Los edificios tienen que estar conectados a las carreteras y contar con acceso a la electricidad.

vientos huracanados. Sin embargo, lo que mejor sabor de boca nos ha dejado han sido los propios dinosaurios. Su aspecto es tremendamente realista, con unas texturas y un modelado que nos hacen creer que estamos disfrutando de las películas, pero las animaciones son lo mejor del conjunto. Los dinosaurios se mueven de una manera muy creíble y su comportamiento resulta muy diferente para cada especie de las cuatro que pudimos ver en la demo. Nuestras sensaciones tras este primer contacto han sido muy positivas. Aún quedan muchas incógnitas por resolver, como la cantidad de dinosaurios de la que finalmente dispondremos, si la historia estará a la altura de lo que hemos disfrutado en los libros y películas o si ofrecerá la suficiente variedad jugable y de situaciones como para mantenernos enganchados. Pero lo que determinará si será un gran juego o no, al fin y al cabo, será el grado de libertad que tendremos y si eso nos permitirá crear verdaderamente un parque único.



NICK RODGERS » JEFE DE ANIMACIÓN EN FRONTIER DEVELOPMENTS

"HEMOS QUERIDO ACORTAR LA DISTANCIA ENTRE JUEGO Y PELÍCULAS LO MÁS POSIBLE"

Charlamos con el máximo responsable de que los dinosaurios de *Jurassic World Evolution* cobren vida. No, no hablamos de un experto en genética, sino del cabecilla de animación de Frontier.

Las películas de *Jurassic Park* siempre han sido hitos de la animación. ¿Sentís la presión de tener que recrear unos dinosaurios tan realistas como los de la saga fílmica?
Totalmente. Al hacer este juego decidimos que queríamos acortar lo máximo posible la distancia entre videojuegos y películas. Yo empecé en el mundo de la animación por *Jurassic Park*, así que como jefe de animación no quería crear un juego que no estuviese a la altura del legado de las películas. Afortunadamente, tenemos un equipo de animación muy talentoso en Frontier y hemos desarrollado unos dinosaurios controlados por siete sistemas de animación para hacerlos lo más realistas posibles.

"Para crear y animar los dinosaurios nos hemos basado en los diseños de las películas y en animales vivos similares".

¿En qué os basáis, además de en las películas, para hacer las animaciones de unos animales que no existen en la actualidad?
No contar con referencias es uno de los mayores retos. Nuestro punto de partida siempre son las películas, porque no resultarían familiares y reconocibles para los fans de la saga si no lo hacemos. Además, estudiamos a los animales vivos que más se parezcan a cada dinosaurio. Por ejemplo, con los Triceratops nos basamos en los rinocerontes, porque tienen una anatomía y una estructura muscular similares.

Resulta muy difícil hacer que un juego de estrategia resulte espectacular. ¿Qué habéis hecho para hacer que los jugadores sientan que están viviendo una película?
Lo primero que decidimos fue que todos los escenarios y personajes tuviesen un acabado de la más alta calidad para que la cámara se pudiese acercar lo más posible a la acción. También hemos añadido cosas como el Modo Foto, para tomar instantáneas de nuestros parques, o una cámara que podemos colocar sobre los dinosaurios para seguir sus movimientos. Estos detalles, junto a la fauna, la iluminación o los propios edificios logran que el acabado final sea muy parecido al de un juego de acción aunque sea uno de estrategia.

"Además de la estrategia y la creación del parque, hemos añadido momentos de acción como pilotar el 4x4 o el helicóptero".

¿Hasta qué punto podremos llegar creando nuestros propios dinosaurios mutantes?
Seguimos los pasos de las películas, así que podremos hacer modificaciones dentro de la base de dinosaurios reales. No queríamos que se pudiesen crear abominaciones. En esencia, haremos cosas como lo que se pudo ver en *Jurassic World*, con variantes como dinosaurios más feroces y cosas por el estilo.

Frontier tiene mucha experiencia con juegos de estrategia. ¿Qué novedades jugables encontraremos en *Jurassic World Evolution*?
Hay dos grandes diferencias entre *JWE* y nuestras anteriores creaciones. Por un lado, hemos añadido narrativa a toda la experiencia, con personajes que te hablan en todo momento y una historia que progresa y que está ambientada en *Jurassic World*. Por otro, hemos añadido nuevas mecánicas, como pilotar el helicóptero o conducir el 4x4.

¿Habéis recibido el apoyo de Universal, creadores de las películas, para desarrollar *Jurassic World Evolution*?
Desde luego, nos han ayudado desde el principio, ofreciéndonos todo tipo de información sobre el universo de la saga e incluso nos mandaron los modelos CG de todos los dinosaurios de la nueva película. También han aprobado el diseño de los dinosaurios que hemos creado nosotros y del argumento.

¿Qué relación tendrá el juego con las nuevas películas de la saga?
Los acontecimientos tendrán lugar entre *Jurassic World 1* y *2*, pero aún no podemos desvelar nada más para no destripar nada.

Además de enfrentarnos a las emergencias propias de la Teoría del Caos, ¿habrá tiempo para dedicarnos a disfrutar de la creación de nuestro parque?
Hemos tratado de ofrecer una experiencia equilibrada. La construcción del parque y el cuidado de los dinosaurios serán una parte importante del desarrollo, con muchos momentos contemplativos en los que disfrutar del parque, pero también haremos frente a todo tipo de emergencias climatológicas y otras originadas por los propios animales. Sin embargo, si juegas muy bien, podrás acabar el juego sin derramar ni una gota de sangre controlando todos los aspectos del caos. No será fácil, pero es posible.

REPORTAJE

CUANDO LOS DINOSAURIOS

No es un recurso tan manido como los zombis, pero los dinosaurios también son un tema bastante recurrente en la historia los videojuegos. Buena prueba de ello es esta selección que hemos hecho, en la que caben juegos de acción, de estrategia, aventuras, arcades de pistola... ¡Dinosaurios para todos los gustos!

PRIMAL RAGE

PS ONE LUCHA 1995



ESTE ARCADE DE LUCHA 1 vs 1 protagonizado en buena medida por dinosaurios tuvo varios ports para las consolas de la época, incluyendo PlayStation, con resultados aceptables, pero inferiores al original.

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

PS ONE AVENTURA DE ACCIÓN 1997



ACOMPAÑANDO A LA SEGUNDA PELI de la saga Jurassic Park nos llegó este título en el que podíamos alternar el control entre dinosaurios y humanos.

DISNEY´S DINOSAUR

PS ONE/PS2 AVENTURA 2000



LOS PEQUES DE LA CASA también tendrían su ración de dinosarios en el año 2000 con la adaptacion de la pelicula de Disney. Podíamos manejar a tres de sus protagonsitas en 11 niveles repletos de sencillos retos.

TUROK EVOLUTION

PS2 SHOOTER 2002

LA SERIE QUE DIO SUS MEJORES FRUTOS en Nintendo 64 saltó a PS2 con otro shooter subjetivo que funcionaba como precuela de aquéllos. En él manejábamos al indio Tal'Set en un desarrollo que, más que evolucionar como sugiere su título, "involucionó". Supuso una de las grandes decepciones del momento. No supo estar a la altura de la saga, y Acclaim lo lanzó a la venta sin pulir, dando la sensación de estar terminado "con prisas". Además, la versión de PS2 fue inferior a la del resto. ya que sólo permitía 2 jugadores en su multijugador local, mientras que el resto sí mantenía los 4 jugadores.



TUROK

PS3 SHOOTER 2008



TRAS EL FRACASO DE EVOLUTION, Propaganda Games desarrolló este "reboot" protagonizado por el marine de antepasados indios Joseph Turok, que se ve atrapado en un planeta repleto de dinosaurios.

JURASSIC: THE HUNTED

PS3/PS2 SHOOTER 2009



ACTIVISION EDITÓ ESTE SHOOTER en el que un militar llamado Craig Dylan trata de sobrevivir, a tiros, en una tierra plagada de dinosaurios. Decidieron no distribuirlo en Europa debido a su tibia acogida en USA.

JURASSIC PARK: THE GAME

PS3 AVENTURA GRÁFICA 2011

ANTES DE QUE TELLTALE GAMES lo petara con *The Walking Dead* o *Juego de Tronos*, hicieron otras aventuras gráficas "a su estilo" con licencias igual de interesantes. Como *Jurassic Park: The Game*, que a lo mejor pasó más desapercibida porque salió en un momento en el que la franquicia cinematográfica estaba "en punto muerto" (Parque Jurásico III se estrenó 10 años antes y Jurassic World lo haría en 2015). El juego arrancaba un día antes de lo acaecido en la primera peli y termina al día siguiente e introduce dinosaurios, personajes y lugares que no salen en el filme.

PRIMAL CARNAGE: EXTINCTION

PS4 SHOOTER 2015

EN PS STORE nos espera este divertido juego de acción muy enfocado hacia el multijugador. Hasta 16 jugadores pueden empuñar sus armas o enseñar sus dientes en distintos modos de juego ya que, según la modalidad, podemos asumir el control de humanos o de dinosaurios. Como por ejemplo, en la modalidad por equipos llamada Al Helicóptero, en la que los humanos lucharán por alcanzar la salvación y el bando de los dinosaurios, por zampárselos. También ofrece alguna opción para un solo jugador, como resistir oleadas, pero la "gracia" está, insistimos, en las refriegas online.



ROBINSON: THE JOURNEY

PS4 AVENTURA 2016



GRACIAS A PLAYSTATION VR viviremos la aventura de Robin, un niño perdido en un lejano planeta llamado Tyson III. Deberemos sobrevivir y buscar a los suyos en una tierra repleta de seres antediluvianos.

DOMINABAN PLAYSTATION

DINO CRISIS

PS ONE SURVIVAL HORROR 1999



TRAS EL ÉXITO DE RESIDENT EVIL, el mismo Shinji Mikami dirigió este "survival horror" que contribuyó en buena medida a popularizar este género en PSone. En *Dino Crisis*, un grupo de operaciones especiales liderado por Regina tendrá que sobrevivir al ataque de distintos seres prehistóricos que asolan unas instalaciones. Aunque puede parecer muy similar a *RE*, lo cierto es que en *Dino Crisis* hay más acción y los entornos son tridimensionales y no prerrenderizados como en *RE*. Y contaba con tres finales. El juego fue un éxito instantáneo, logrando vender cerca de dos millones y medio de unidades.

DINO CRISIS 2

PS ONE SURVIVAL HORROR 2000



EL ÉXITO DE DINO CRISIS fue tal que sólo un año más tarde nos llegó su secuela, en está ocasión "sólo" producida por Mikami. Regina comparte dinosaurios con Dylan Morton en otro survival horror memorable.

DINO STALKER

PS2 ARCADE DE PISTOLA 2002



AHORA MISMO ES UN GÉNERO "resucitado" gracias a PlayStation VR y Move, pero hubo un tiempo en el que los arcades de pistola trataron de saltar de los salones recreativos a nuestras casas con versiones domésticas. La serie *Time Crisis* fue su mejor exponente, y a su estela se colocó Capcom con sus *Gun Survivor*, que adaptaban a este formato la serie *Resident Evil*. Tras dos *RE Gun Survivor*, llegó este *Gun Survivor 3: Dino Crisis*, renombrado para el mercado occidental como *Dino Stalker*, para PS2. Fue un arcade de pistola (compatible con la GunCon 2) pero no sobre raíles, con lo que ofreció cierta exploración (se podía jugar con Dual Shock 2) y muchos tiroteos contra dinosaurios de todo tipo.

JURASSIC PARK OPERACIÓN GENESIS

PS2 ESTRATEGIA 2003



JURASSIC WORLD EVOLUTION no es el primer juego de gestión de parques temáticos con dinosaurios. Ahí estaba *Operación Genesis* para PS2.

CARNÍVOROS: CAZADOR DE DINOSAURIOS

PS3 SHOOTER 2013



VIAJA A UN LEJANO PLANETA similar a lo que fue la Tierra hace millones de años y atrévete a cazar todo tipo de dinosaurios. Sigue disponible en PS Store.

WONDERBOOK: CAMINANDO ENTRE DINOSAURIOS

PS3 DIVULGATIVO 2013



CON EL "LIBRO MÁGICO" DE SONY nos acercamos a los dinosaurios en PS3 en una divulgativa adaptación en "realidad aumentada" de la famosa serie de la BBC.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

PS4 ACCIÓN/SUPERVIVENCIA 2016



SUPERVIVENCIA en solitario o bien compartiendo este inhóspito mundo con otros muchos jugadores es lo que nos ofrece *Ark: Survival Evolved*. Un título que salió sin hacer mucho ruido, pero el "boca a boca" le llevó a ser uno de los éxitos más inesperados de 2016. En él, tenemos que obtener recursos, construir y "buscarnos la vida" para sobrevivir en un escenario de 48 kilómetros cuadrados en el que habrá que lidiar con más de 60 tipos de dinosaurios y criaturas primigenias, contra las que podremos enfrentarnos pero también domarlas para que sean nuestra montura, alimentarlas, etc. Muy recomendable.

ARK PARK

PS4 AVENTURA MARZO 2018



ESTA AVENTURA EXCLUSIVA DE PS VR nos sumerge en una especie de parque temático repleto de dinosaurios que podremos explorar con libertad y compartir nuestro viaje con otros tres jugadores.

LAS CLAVES DEL FENÓMENO QUE

FORT

Es el juego del que todo el mundo habla, sus seguidores se cuentan por millones y bate récords de audiencia en sus streamings. Analizamos cómo y por qué *Fortnite Battle Royale* se ha convertido en un fenómeno de masas.



La construcción ofrece infinitas posibilidades: desde hacer trampas mortales hasta crear fortalezas.



PS4 | EPIC GAMES | BATTLE ROYALE | YA DISPONIBLE

Apenas dos semanas después de su lanzamiento, *Fortnite Battle Royale* ya contaba con 10 millones de jugadores. Cuando leáis estas líneas, esa cifra se habrá multiplicado hasta los 50 millones de usuarios. *Fortnite* es también el rey de las transmisiones en directo: en Estados Unidos se batió el récord, con 600.000 personas viendo en Twitch la partida del youtuber Ninja. Poco después ese número se pulverizaba en nuestro propio país, con más de un millón de usuarios disfrutando del combate organizado por El Rubius. Pero ¿qué tiene *Fortnite Battle Royale* para conseguir esas cifras tan espectaculares y ser un triunfo sin precedentes?

Para entender el "boom" de *Fortnite Battle Royale*, antes debemos conocer su origen. Detrás del juego está Epic Games, creadores de la saga de shooters *Unreal* y del motor gráfico del mismo nombre. *Fortnite* ha estado "en el horno" desde hace diez años, y no fue hasta 2017 que vio la luz. Se trata de un sandbox cooperativo, en el que tras una tormenta que ha asolado la Tierra, nos enfrentamos a una invasión zombi. Hasta cuatro jugadores pueden afrontar las misiones del juego, que además permite construir armas, trampas y fortificaciones. *Fortnite* ha tenido una acogida aceptable, superando el millón de jugadores; pero en Epic pensaron que el universo *Fortnite* podía dar mucho más de sí, y pusieron sus ojos en un fenómeno en auge: los juegos battle royale. En marzo de 2017, *PlayerUnknown's Battlegrounds*, el juego de PUBG Corporation, (y que también usa el motor Unreal Engine 4) era todo un fenómeno en PC. »

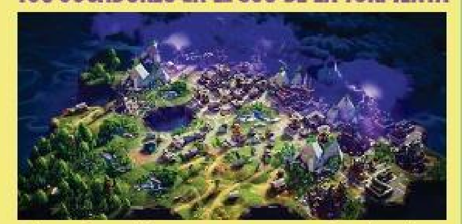
ARRASA EN TODO EL MUNDO

NITE

ASÍ ES FORTNITE BATTLE ROYALE

EL SECRETO DEL ÉXITO de *Fortnite Battle Royale* está en su accesibilidad: su estilo de juego es fácil de dominar, y está al alcance de todas las edades. Además *Fortnite* fomenta la creatividad, la competitividad sana y la diversión entre amigos, factores que han hecho de él un éxito sin precedentes que incluso arrasa entre famosos y estrellas de YouTube.

100 JUGADORES EN EL OJO DE LA TORMENTA



En cada partida se genera un mapa aleatorio, sobre el que aterrizan hasta 100 jugadores. El Ojo de la Tormenta reduce poco a poco el terreno seguro, "cercando" a los jugadores que sigan en pie.

ARMAS Y TRAMPAS



Por toda la isla hay armas de fuego y cuerpo a cuerpo, que varían en nivel de "rareza". Además podemos crear trampas: un muro para derribarlo, una caseta llena de pinchos... ¡Imaginación al poder!

CONSTRUIR PARA GANAR



Además de las trampas, *Fortnite* permite construir casi de todo: coberturas, escaleras, fortalezas, obstáculos... Tan sólo necesitamos acero, madera y ladrillos, disponibles al destruir cualquier elemento.

MICROTRANSACCIONES, PERO COSMÉTICAS



Los ingresos de Epic con *Fortnite* son muy elevados, todos ellos por la compra de objetos cosméticos. En el juego podemos pagar por skins, disfraces y otros elementos, pero ninguno de ellos da ventajas jugables.

UN JUEGO DE RÉCORD



Con 45 millones de usuarios y más de 100 millones de euros en ingresos, *Fortnite* está rompiendo todos los récords. También los de streaming: más de un millón de personas siguieron la partida organizada por El Rubius.

EL FAVORITO DE LOS FAMOSOS



Raperos como Drake (cuya partida batió récords en Twitch) o Chance son fans de *Fortnite*, al igual que el actor de *Stranger Things* Finn Wolfhard o deportistas como JuJu Smith-Schuster y Richard Sherman.



Los señuelos, como por ejemplo dejar a la vista un arma "jugosa", son perfectos para tender trampas.



Las estructuras no tienen dueño, por lo que podemos destruirlas o examinarlas para obtener recursos.

Su planteamiento es tan sencillo como eficaz: 100 jugadores se enfrentan entre sí en una isla, usando cualquier objeto que encuentren como arma o equipamiento. La "zona segura" de la isla se reduce progresivamente, y gana el último jugador en pie. En Epic Games vieron que esta fórmula era perfectamente compatible con el estilo de *Fortnite*, por lo que decidieron crear un modo battle royale para este título. En un principio Epic planeó incluir *Battle Royale* como un segundo modo de juego, junto a *Salvar el Mundo* (el modo principal de *Fortnite* cuando salió a la venta). Pero apenas dos semanas antes de su lanzamiento, se optó por lanzar *Battle Royale* como un juego separado y, lo más importante de todo, gratuito. Y llegó el momento: en el verano de 2017 *Fortnite Battle Royale* fue publicado, para PS4, PC y Xbox One. Su acogida fue brutal y muy superior a la del *Fortnite* "original". En cuestión de semanas, el título de Epic pasó de ser juego de moda a convertirse en una "fiebre" imparable.

Tan sólo dos semanas después de su lanzamiento, *Fortnite Battle Royale* ya contaba con 10 millones de usuarios. En la actualidad la cifra ya ha superado los 50 millones.

Las razones de este éxito las encontramos en los "engranajes" del juego, empezando por su accesibilidad. Otros battle royale tienen una curva de aprendizaje más dura, dominada por los jugadores más expertos. En cambio *Fortnite* es muy intuitivo, resultando sencillo "cogerle el truco" con solo un par de partidas. Ya sea en solitario o con amigos, *Fortnite* es disfrutable por jugadores de todos los niveles, ya sean novatos o especialistas. Es cierto que, en partidas entre 100 jugadores, se multiplican las posibilidades de que nos "liquiden" pronto los jugadores más curtidos. Pero *Fortnite* consigue que no nos importe, algo que explica bien Eric Williamson, diseñador de sistemas: "no queremos que morir sea algo frustrante, sino que resulte divertido. Te eliminan, te ríes y pasas al siguiente combate de inmediato, o bien disfrutas viendo jugar a los supervivientes en tu partida", afirma.

Y es que *Fortnite* tiene acción, emoción, exploración, armas de todo tipo y sobre todo, un elemento único en este género: la construcción. Con una mecánica que recuerda a otro gran éxito como *Minecraft*, en *Fortnite* podemos construir fuertes, torres, rampas y todo tipo de elementos, tan solo pulsando un par de botones. Es una idea genial que además incentiva la creatividad de los jugadores: pueden construir una escalera en pleno tiroteo, crear una cobertura para su grupo o hacer una torre desde la que "campear" como francotiradores. Otro factor clave



Escoger la zona de aterrizaje es esencial. Por ejemplo, una zona elevada nos da una visión amplia.

en la gran acogida del juego es su estilo visual, mucho más atractivo y definido que el de sus competidores. Sus gráficos de dibujos animados son perfectos para introducir cierta dosis de locura, representada en los uniformes absurdos o las armas más disparatadas. Y sí: *Fortnite Battle Royale* no deja de ser un shooter, pero su violencia tiene un tono "cartoon", sin que haya nada de sangre o gore. Es el mismo factor que ha hecho de *Overwatch* un éxito: ser un juego apto para todas las edades. Por último, no podemos pasar por alto la importancia del streaming en el éxito de *Fortnite*. El juego es el rey de las transmisiones en directo en plataformas como Twitch. Allí han surgido estrellas como Ninja, un jugador de *Fortnite* que, gracias a las increíbles audiencias de sus partidas, puede ganar cerca de 500.000 euros al mes. La comunidad del juego lo pasa en grande jugando y retransmitiendo sus partidas, pero también como espectadores de los jugadores más expertos, capaces de congregar a legiones de fans.

La jugada de Epic ha sido magistral. *Fortnite* no solo es un título exclusivo de esta compañía: también son los responsables de su motor gráfico. Esto les permite trabajar en el juego a una velocidad que otras compañías solo pueden soñar. Donde otros juegos tardan meses o años en recibir nuevo contenido, en *Fortnite* las actualizaciones llegan en cuestión de días. Es la misma versatilidad que ha permitido a Epic crear una versión para móviles de *Fortnite*, casi idéntica al juego original. El estudio ya sabía cómo adaptar su motor gráfico a smartphones, tras su trabajo en títulos como *Infinity Blade*. *Fortnite* se mueve de lujo en móviles, pero además permite el juego cruzado con consolas y PC. Se ha convertido en un juego vivo cambiante, y todo de forma gratuita. Y si bien *Fortnite* tiene micropagos, estos no son »

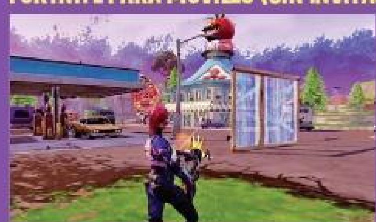


La zona central es el punto en el que terminan confluyendo todos los jugadores... ¡y los combates!

LO QUE SE AVECINA PARA FORTNITE

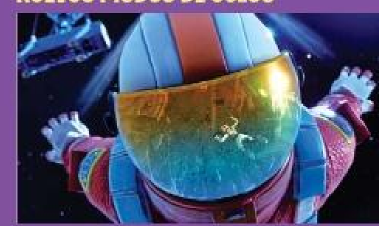
EL JUEGO DE EPIC recibe novedades todas las semanas, pero en el futuro se esperan grandes cambios y sorpresas: desde el juego para móviles y tablets (sin necesidad de invitación) a rankings o vehículos.

FORTNITE PARA MÓVILES (SIN INVITACIÓN)



La beta para móviles y tablets con iOS ya es todo un éxito, pero por ahora sólo se puede jugar con invitación. Los fans esperan con ansia la versión para dispositivos Android y que *FBR* pueda ser descargado por cualquier usuario.

NUEVOS MODOS DE JUEGO



Los jugadores ya han podido "testear" nuevos modos de forma temporal, como los combates de 50 vs 50. Estos LTM ("Limitated Time Modes") se estrenarán en rotación, y los mejores podrían ser incluidos de forma permanente en *FBR*.

VEHÍCULOS



Ya existen en el modo Salvar el Mundo, pero en *Battle Royale* tan solo tenemos dispositivos como jetpacks o hoverboards. Epic ha dicho que, si bien tardarán en llegar al juego, ya trabajan en diversos prototipos de vehículos.

RANKINGS Y CROSS-PLAY TOTAL



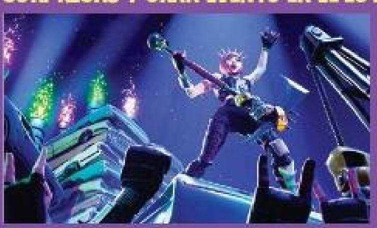
Además del esperado ranking competitivo, *Fortnite* podría ser 100% cross-play, incluyendo el juego cruzado entre PS4 y Xbox One. Tim Sweeney, máximo responsable de *Fortnite*, cree que es "inevitable y lógico".

JUEGO COMPLETO Y GRATUITO



Salvar el Mundo, el modo JcE (Jugador contra Entorno), fue la modalidad con la que *Fortnite* salió a la venta. Epic planea que esta campaña deje de ser de pago, pero antes quiere "pulirla" y añadir nuevas funciones. ¿Cuándo? ¡Este mismo año!

SORPRESAS Y GRAN EVENTO EN EL E3 2018



En el próximo E3 del mes de junio, Epic presentará muchas más novedades de *Fortnite*. Además la compañía va a celebrar una Fiesta Magistral, con una gran partida de 50 vs 50 entre jugadores profesionales y varias celebridades.

ALTERNATIVAS EN PS4

ANTES DE FORTNITE BATTLE ROYALE, PS4 ya disfrutaba de otros "multiplayer" de éxito más allá del online de los *Call of Duty*. Algunos de ellos han incorporado el estilo del juego de Epic, mientras que otros como *Overwatch* tienen personalidad propia para enamorar a los jugadores.

GTA ONLINE
La actualización *Smuggler's Run* introdujo un modo battle royale: tras caer en paracaídas combatimos por equipos, en un mapa cada vez más pequeño.

ARK: SURVIVAL EVOLVED
Acción, supervivencia y "crafteo" definen este juego, donde debemos buscar recursos para resistir en un mundo infestado de dinosaurios.

LAWBREAKERS
Cliff Bleszinski quiso apuntarse a la moda *Overwatch* con este "hero shooter". Pese a tratarse de un buen juego, no tuvo "tirón" y sus cifras cayeron en picado.

THE DIVISION: SURVIVAL
Esta expansión de *The Division* introdujo las reglas battle royale al juego, con 24 jugadores combatiendo entre sí por escapar de la Zona Oscura.

OVERWATCH
Al igual que *Fortnite*, este "hero shooter" es un éxito total: ha vendido más de 40 millones de copias y la competición de eSports *Overwatch League* triunfa en streamings.

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
En MercurySteam reinventaron el juego "asimétrico" con esta propuesta en la que 4 amigos cooperan, pero se enfrentarán a un quinto jugador: el antagonista.



"agobiantes", al contrario que en tantos otros títulos multijugador. Todos los extras del juego son cosméticos, tales como nuevos trajes o skins para las armas. Podemos adquirirlos con PaVos (la moneda del juego), o bien comprarlos directamente con dinero real, ya sea por separado o en conjunto con los Pases de Batalla. Pero si no queremos "soltar pasta", *Fortnite* nos permite conseguir todo tipo de objetos a base de jugar. En Epic son conscientes de la tremenda importancia de la comunidad de jugadores de *Fortnite*, y cuentan con ellos a la hora de introducir cambios en el juego. Nos lo explica David Spalinski, diseñador de niveles de *Fortnite*: "analizamos las estadísticas del juego, pero también solemos ver streamings, además de participar en Reddit y otros foros", asegura. Las sugerencias de los jugadores son implementadas de inmediato, ya sea para corregir fallos o bien modificar elementos, armas y mecánicas. Se trata de una relación recíproca y otro de las claves del "tirón" de *Fortnite*. En *Fortnite* cualquier novedad se hace contando con los fans; por ejemplo, los nuevos modos de juego son introducidos de forma temporal, para que los usuarios puedan "testearlos" y decidir cuál les gusta más. "Los datos están bien, pero necesitamos conocer qué siente un jugador respecto a una novedad en el juego", afirma Spalinski. De ese modo hemos podido disfrutar, por un tiempo limitado, de partidas de 50 vs 50 o combates entre equipos de 20 jugadores. Las preferencias de los fans serán tenidas en cuenta por Epic, que espera implementar algunos de estos modos de cara a un sistema de competición por rankings, que llegará en breve.

El "boom" del género battle royale ha pillado por sorpresa al resto de compañías, que ahora van a tratar de "subirse a la ola" creando sus juegos de este tipo.

¿Y qué supone *Fortnite* para otros juegos? De entrada, el principal "perjudicado" ha sido *PlayerUnknown's Battlegrounds*. El que hasta entonces era rey de los battle royale vio cómo *Fortnite* se le adelantó en llegar a las consolas, para inmediatamente superarle en todas las estadísticas. Y eso no es todo: los responsables de *PUBG* sienten que Epic les ha "robado" su estilo de juego. Esto ha llevado a algunas tiranteces, ya que hasta hace poco los responsables de *PUBG* trabajaban estrechamente con Epic y ahora temen que *Fortnite* les quite ideas y modos de juego que tenían planeados para *PUBG*. Donde no hay debate es que, ahora mismo, *Fortnite* y *PUBG* son los máximos representantes del género battle royale. Durante estos meses ambos juegos han crecido hasta ser fenómeno de

Los LTM ("Limited Time Modes") son nuevos modos de juego que, de forma temporal y rotatoria, son introducidos para que los fans los prueben y dejen constancia de cuáles son los más populares.



Los cofres esconden armas o materiales, ¡pero cuidado! Pueden ser trampas de otros jugadores.

masas, mientras el resto de compañías miraban perplejas. Ninguna de ellas pudo prever el boom de este género, y ahora tratan de "subirse al carro" a toda prisa. En los próximos meses vamos a ver infinidad de títulos battle royale; desde juegos originales hasta títulos como *Dying Light* o (según se rumorea) la saga *Call of Duty*, que planean incorporar dicho modo de juego. Pero no es seguro que ninguno de estos próximos títulos pueda, siquiera rozar, el éxito de *Fortnite*. Un éxito que no ha sido fruto de la casualidad, sino de una estrategia muy bien planteada. Epic ha tomado referencias de éxitos como *Minecraft* y *Overwatch*, pero también de los elementos que han creado el auge de los eSports: las retransmisiones, el multijugador competitivo, la identidad de marca en los juegos estrella... También han sacado el máximo partido a Unreal Engine 4, a la vez que creaban su propio servicio de compra y descarga de juegos, con *Fortnite* a la cabeza. Así, Epic ha logrado congregar a una enorme comunidad de jugadores, tanto en sobremesa como en móviles. Con *Fortnite Battle Royale*, la compañía ha dado un "golpe de timón" en la industria, con efectos como un cross-play que, en sí mismo, ha supuesto un cambio trascendental: si por ejemplo tenemos *Fortnite* en PS4 y compramos un objeto en la versión móvil, Sony nos lo entregará en la consola sin coste adicional, algo inédito hasta la fecha. Así es el futuro que Epic plantea: con juegos cada vez más ambiciosos y vivos, en los que la comunidad de jugadores es parte fundamental, y no un objetivo a explotar en busca de ingresos. ¡Y el juego ni siquiera lleva un año en el mercado! La revolución de *Fortnite* acaba de empezar y no puede ser más prometedora.

PRÓXIMOS BATTLE ROYALE EN PS4

GRACIAS AL ÉXITO sin precedentes de *Fortnite Battle Royale*, las compañías se han "lanzado" a preparar sus propios títulos de este género. En los próximos meses PlayStation 4 recibirá títulos como el aclamado *PlayerUnknown's Battlegrounds*, así como *Bad Blood* (el modo Battle Royale para *Dying Light*), además de varios juegos de nuevo cuño.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



El otro gran representante del género triunfa en PC y Xbox One. Según sus responsables, "cuando esté más pulido y completo", lo veremos también en PS4.

ISLANDS OF NYNE: BATTLE ROYALE



Hasta 100 jugadores podrán competir en este shooter online con toques futuristas. Podremos ganar créditos apostando por el jugador ganador.

MAVERICKS: PROVING GROUNDS



Automaton Games, los responsables de este juego en primera persona, quieren crear un enorme escenario natural que acogerá combates de hasta 400 jugadores.

DYING LIGHT: BAD BLOOD



Este aclamado juego de zombis tendrá en breve su propio battle royale. En él seis jugadores tendrán que competir entre sí, rodeados de zombis y jefes finales.

PALADINS: BATTLEGROUNDS



El hero shooter de Hi-Rez Games va a tener su propio battle royale. Tendrá combates de unos 20 minutos y hasta 100 jugadores, luchando por equipos.

EGRESS



Inspirado por juegos como la saga *Dark Souls*, este battle royale ofrecerá combates cuerpo a cuerpo, elementos de rol y una ambientación "lovecraftiana".



LA REVOLUCIÓN DE LOS ANDROIDES ES INMINENTE

DETROIT BECOME HUMAN

La nueva propuesta de David Cage quiere ir un paso más allá en el realismo visual y el despliegue tecnológico en PS4. Pero el verdadero objetivo del juego no es sino responder a una pregunta ancestral: ¿qué es lo que nos hace humanos?



La decisión correcta en el instante preciso puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.



PS4 | QUANTIC DREAM | AVENTURA | 25 DE MAYO

¿Qué significa ser humano? Si supone tener conciencia, ¿distinguir entre el bien y el mal es lo que otorga humanidad? Y si una máquina llega a desarrollar su propia conciencia, ¿estaríamos ante un ser humano? Son cuestiones de gran alcance psicológico, y David Cage quiere abordarlas con *Detroit: Become Human*, una aventura en tercera persona. En el año 2038, el ser humano ha alcanzado un hito tecnológico tras crear los androides. En el papel de tres robots distintos (Kara, Connor y Markus) afrontamos una historia en la que cada decisión que tomemos da lugar a una consecuencia distinta, alterando el desarrollo y su desenlace.

La idea del juego nace en 2011, año en el que Quantic Dream publica el cortometraje *Kara*. Creado como demo técnica de PS3, en él vimos cómo una androide es ensamblada y toma conciencia de sí misma. La acogida del corto fue brutal, con casi 30 millones de reproducciones y un premio en el Festival de Cortos de Los Ángeles. David Cage se propuso expandir la idea de *Kara*, no sólo mostrando qué fue del robot al salir de la fábrica, sino también trasladándonos al mundo en el que viviría. *Detroit: Become Human* tiene lugar dentro de 20 años. En ese momento, Detroit está rozando la pobreza, pero en el juego la ciudad consigue renacer, al convertirse en el epicentro de la industria androide. Estos robots poseen órganos artificiales y elementos mecánicos, si bien su apariencia es perfectamente humana. Los androides son vendidos por modelos, que varían en función de su profesión, la cual determina sus habilidades. Y todo, al servicio del hombre. La opulencia de esta época ha corrompido los valores de la sociedad; al mismo tiempo, los androides empiezan a "despertar": quieren ser



personas, no productos. Esta revolución estará encabezada por Markus, un androide divergente dispuesto a todo por los derechos de su gente. En función de las decisiones que tomemos (como recurrir a la violencia o intentar una solución pacífica), los androides alcanzarán la liberación o serán sometidos para siempre.

Kara, el personaje que dio lugar a este juego (y que vuelve a ser encarnada por la actriz Valorie Curry), nos sirve para ilustrar cómo funciona la el "mapa de decisiones", la mecánica central de *Detroit: Become Human*. La androide es propiedad de Todd Williams, y además de las tareas del hogar se ocupa de cuidar a su hija pequeña, Alice. Todd es una persona violenta, y cuando pone en riesgo la vida de Alice, debemos actuar. Pero ¿cuál será la decisión correcta? Si seguimos las órdenes de nuestro dueño, puede que Alice no sobreviva; pero si nos enfrentamos a Todd y fallamos (en peleas basadas en Quick Time Events), puede ser el fin tanto de Alice como de Kara. Escapar con Alice, coger un arma, entretener a Todd mientras Alice huye... Estas decisiones y muchas más estarán a nuestro alcance. Cada elección altera el desarrollo de la historia y da lugar a nuevas opciones argumentales. De hecho, la aventura continuará incluso si Kara u otro de los protagonistas principales »

PROTAGONISTAS DE CARNE Y METAL

LA NARRATIVA A VARIOS NIVELES es una de las especialidades de David Cage, un estilo que retoma en *Detroit: Become Human*. En lugar de centrarse en un único protagonista, el juego sigue las historias de tres androides: Markus, Kara y Connor. Se podría decir que estamos ante tres aventuras en una, ya que cada personaje tiene su propio argumento, música y hasta ángulos de cámara propios. Una de las peculiaridades es que, si tomamos una decisión que desemboca en la muerte de un personaje, el juego prosigue con los dos restantes. Además, las elecciones que hagamos en una historia afectan a los otros dos personajes.

MARKUS (RK200). Markus trabajó como cuidador de Carl Manfred, un afamado pintor. Manfred enseñó a Markus a apreciar las bellas artes, despertando los celos de su hijo biológico, Leo; y las consecuencias fueron terribles. Convertido en divergente, Markus está dispuesto a encender la revolución de los androides. Pero para ello deberá elegir entre el camino de la violencia o el pacifismo.

KARA (AX400). Uno de los modelos más comunes, encargado de tareas del hogar. Kara está a las ordenes de Todd, un hombre violento y peligroso. Este androide doméstico decide escapar de su amo para salvar a Alice, la hija de Todd. Juntas descubrirán que el mundo está a punto de estallar, con los androides en el centro de todo.

CONNOR (RK800). Este androide es un prototipo, cuyas funciones son dar apoyo y asistencia tecnológica a la policía. Su capacidad analítica le permite reconstruir escenas del crimen. Cuando surgen los primeros casos de androides divergentes, Connor es trasladado a la Policía de Detroit para trabajar con ellos.

DETROIT: BECOME HUMAN EN CIFRAS

EL TRABAJO DETRÁS DE UN JUEGO como *Detroit: Become Human* sólo se puede definir con una palabra: impresionante. Para crear una experiencia totalmente inmersiva, en Quantic Dream no han reparado en medios: desde crear un nuevo motor gráfico hasta un método inédito de captura de movimientos, además de un casting masivo en todo el mundo y un guión tan extenso como exhaustivo.

2.000 PÁGINAS

Así de extenso es el guión que David Cage hizo para el juego. Le llevó más de dos años escribirlo, y en él incluye infinidad de diagramas y gráficos con todas las decisiones del juego, así como las consecuencias de cada una.

30 MILLONES DE EUROS

Ese ha sido el coste de desarrollo del juego, sin añadirle el presupuesto que se destine a marketing. Por comparar, *Beyond: Dos Almas* costó 27 millones y dio más de 100 millones de beneficios.

250 ACTORES

El casting tuvo lugar en París, Londres y Los Ángeles. Además de los actores principales (incluyendo varias caras conocidas), los interpretes dieron vida a los más de 500 personajes que habitan en *Detroit: Become Human*.

324 DÍAS

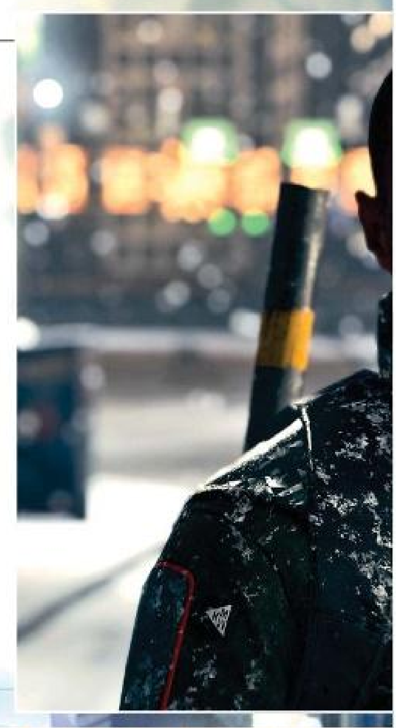
El tiempo empleado en la captura de movimientos de todos los actores. El nuevo método creado por Quantic Dream les permitió escanear, filmar y grabar a los actores en un único proceso y no por separado, como se solía hacer.

74.000 ANIMACIONES ÚNICAS

Para lograr el mayor realismo posible se registraron todos los movimientos de los actores, incluyendo el de los ojos. Para dar mayor libertad a los actores se habilitó un set de 16 metros cuadrados.

5,1 MILLONES DE LÍNEAS DE CÓDIGO

Es el brutal trabajo creado por los programadores del juego. Como es habitual en los juegos de Quantic Dream, *Detroit: Become Human* tiene un motor gráfico inédito y exclusivo.





La androide Kara tiene que elegir entre ser fiel a su programación o desobedecer para salvar a Alice.


Lance Henriksen, Clancy Brown o Minka Kelly son algunos de los actores que aparecen en el juego.



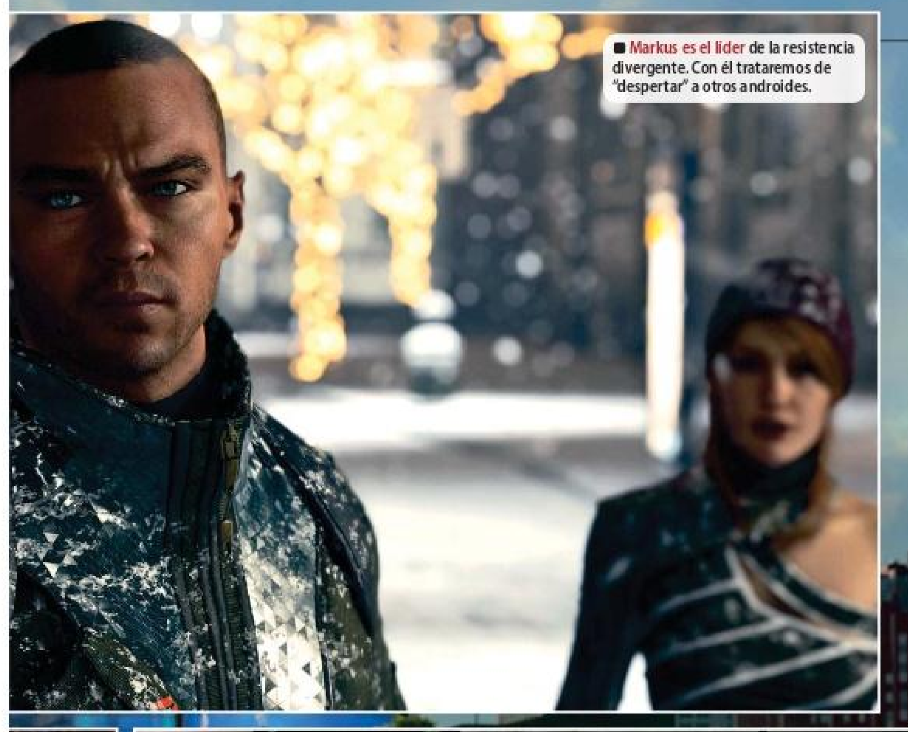
Buscar pistas permite a Connor disponer de más datos con los que resolver situaciones de peligro.



Los personajes de *Detroit: Become Human* quieren cautivar al jugador, pero también provocar una reflexión moral en él.

fallece. *Detroit: Become Human* va a depositar su potencial en su historia y todas sus posibilidades. No en vano, las obras de David Cage suelen ser calificadas como "experiencias narrativas"; pero eso no quiere decir que se vayan a "limitar" las opciones jugables. Connor, el tercer protagonista, ejemplifica lo que queremos decir. Es un androide encargado de localizar a los androides divergentes, y dispone de varias herramientas de investigación. Al manejar a este personaje podremos analizar pistas, por medio de la visión aumentada; dichas pistas tendrán gran importancia en el juego, ya que descubrirlas nos permitirá alterar decisiones que ya hayamos tomado. Además, Connor puede examinar el entorno en busca de claves y reconstruir escenas del crimen; opciones que recuerdan a las de juegos como *Batman Arkham: Origins* o *Assassin's Creed: Syndicate*. Por supuesto, las decisiones que tomemos con Connor tendrán gran peso en la trama, sobre todo en situaciones de tensión, como una toma de rehenes: decir una mentira o la verdad pueden ser la diferencia entre la vida o la muerte.

En el juego, los androides se dan cuenta de que merecen algo mejor. Es el primer paso en su camino hacia la humanidad, y con ella su derecho a existir como seres humanos. "Quiero que el jugador salga de su zona de confort. Que se cuestione todo cuanto le rodee, lo que es real y lo que no". Así nos define David Cage sus intenciones con este juego. El desarrollador galo se ha caracterizado por ir más allá de los límites del videojuego, explorando nuevas formas de narrativa. En las propias palabras de su creador, *Detroit: Become Human* "no es una aventura, sino una lección". ¡Casi



Markus es el líder de la resistencia divergente. Con él trataremos de "despertar" a otros androides.



Cada decisión altera a la historia: Connor ha de elegir bien si quiere resolver una situación con rehenes.

nada! El cine, la literatura o los propios videojuegos han dado lugar a grandes historias sobre androides; pero muchas de ellas giran en torno a robots o inteligencias artificiales que amenazan a la humanidad. David Cage se propuso darle la vuelta a ese concepto, y por ello en *Detroit: Become Human* la historia sigue el punto de vista de los androides. Aquí los humanos son "los malos": egoístas, obsesionados con las comodidades y "enganchados" a las tecnologías. Por su parte, los robots son una nueva especie, que sienten emociones y exigen su derecho a la vida. "Escribí la historia del juego pensando en nuestro propio futuro", nos explica Cage. "¿Qué pasará cuando creemos máquinas más inteligentes que nosotros? Y la conciencia: ¿será sólo cuestión de tener el hardware adecuado, o requerirá algo más?", se pregunta.

David Cage apunta alto en sus aspiraciones narrativas, y para alcanzarlas necesitaba un apartado técnico igual de ambicioso. Para el juego, Quantic Dream ha creado un nuevo motor gráfico, capaz de reproducir con detalle elementos como la piel o los ojos, además de iluminación volumétrica, cámaras cinematográficas o un renderizado mucho más avanzado. El resultado es un título que "exprime" el potencial de PS4, para alcanzar unos gráficos espectaculares y realistas. Un realismo al que sobre todo contribuye el sistema de captura de movimientos, otra novedad del estudio. Quantic Dream ha creado un método para capturar, de forma simultánea, los movimientos, animaciones faciales y voces de los actores (elementos que hasta ahora se registraban por separado). El resultado es genial para todos: los actores pueden "darlo todo" en una misma interpretación, mientras que el estudio consigue un material óptimo en una única sesión. Todos estos factores dan forma a un juego que quiere dejar huella; no sólo tecnológica y jugable, sino también en el alma del propio jugador.

EL LEGADO EMOCIONAL DE DAVID CAGE

DURANTE MÁS DE 20 AÑOS, el francés David Cage ha estado al frente de Quantic Dream. El estudio, fundado por él mismo, siempre se ha caracterizado por crear juegos que ponen a prueba el hardware y en los que la narrativa es fundamental.



OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Omikron (1999, PC y Dreamcast) es una aventura futurista, con un protagonista que puede cambiar de cuerpo a voluntad. Además de aportar su música, David Bowie dio vida a dos personajes del juego. Un título de culto.



FAHRENHEIT

Este thriller paranormal para PS2 es una aventura interactiva, en la que debemos descubrir la conspiración responsable de que hayamos cometido varios crímenes. Innovador y atrevido, *Fahrenheit* fue el primer gran éxito de Cage.



HEAVY RAIN

Nuestras decisiones determinan el desarrollo y desenlace de esta aventura de PS3. En ella seguimos los pasos del Asesino del Origami, que sólo mata durante lluvias torrenciales. En España tuvo las voces de Tito Valverde y Michelle Jenner.



BEYOND: DOS ALMAS

Con este título David Cage fue capaz de llevar al límite la capacidad de PS3. Ellen Page da vida a Jodie, una joven ligada a una entidad sobrenatural llamada Aiden. Al igual que *Fahrenheit* y *Heavy Rain*, *Beyond* está disponible en PS4.

LAS ÚLTIMAS POLÉMICAS, A DEBATE

JUEGOS EN EL PUNTO DE MIRA

Una vez más, los videojuegos son objeto de críticas y ataques en medios y redes sociales. Analizamos los casos más recientes y buscamos las verdaderas razones de estas controversias.

Al echar un vistazo a los medios estos días, encontramos a políticos mundiales que quieren prohibir los videojuegos por su violencia; títulos que son víctimas de campañas de desprestigio; informativos que emiten reportajes sensacionalistas sobre "los peligros de las consolas"... Son titulares propios de los años 90, pero lo cierto es que todos pertenecen a 2018. Hoy día los videojuegos son una industrial mundial, dominan las plataformas online e incluso han dado lugar a sus propios deportes, los eSports. Y pese a todo esto, el ocio virtual sigue siendo objeto de polémica de manera cíclica, al igual que lo fueron en su día el heavy metal, la animación japonesa, el cine de terror o los juegos de rol. Al mismo tiempo, surgen polémicas consustanciales a los propios videojuegos, muchas de ellas fruto del fervor por la corrección política que existe en nuestros días. Pero, ¿realmente tienen alguna culpa los juegos de todo lo que se les acusa, o simplemente sirven como chivos expiatorios?

Si existe un momento definitorio en las controversias en torno a los videojuegos, es sin duda el periodo entre finales de los 90 y principios de los 2000. Fue entonces cuando tuvieron lugar sucesos tan trágicos como la masacre de Columbine (1999) o, ya en nuestro país, el crimen de José Rabadán (2000). Y al igual que en otros incidentes similares, se puso el foco en las aficiones de los autores. Dio la casualidad de que en ambos casos disfrutaban de los videojuegos: *Doom* en el caso de los responsables de lo ocurrido en Columbine y *Final Fantasy VIII* en el suceso de Rabadán. Lo cierto es que los títulos no importan: si esas personas no hubiesen sido aficionadas a los juegos, la polémica se habría centrado en sus gustos musicales o literarios. Y la maquinaria sensacionalista ya estaba en marcha: los videojuegos ocupaban portadas y telediarios, con reportajes que les achacaban todos los males de la juventud. Era el comienzo de una polémica que se repetiría de manera regular en las siguientes décadas, llegando hasta hoy. Por desgracia, en los últimos tiempos es habitual que tenga lugar un suceso violento en Estados Unidos, siempre relacionado con armas de fuego. Lo que es inusual es que el mismísimo Presidente de los Estados Unidos achaque estos eventos a... lo habéis adivinado: los videojuegos. Tras los trágicos acontecimientos de los últimos meses en el país (entre ellos el terrible tiroteo en un instituto de Florida), Donald Trump no ha querido ni hablar siquiera sobre legislación de control »







1 La cámara de Rayos X de *Sniper Elite 4* fue uno de los juegos escogidos por Trump para denunciar la violencia.

2 Las trampas de *The Evil Within* también ilustraron el video de la Casa Blanca.

3 Por su violencia *Fallout 4* tuvo el "honor" de aparecer en el videomontaje de Trump.

LAS POLÉMICAS MÁS RECIENTES

EN LOS TIEMPOS QUE CORREN es habitual que encontremos a menudo controversias relativas a los videojuegos. Ahora mismo los juegos son analizados con lupa, buscando errores o enfoques "políticamente incorrectos". Pero muchas de estas polémicas son forzadas. A veces simplemente buscan llamar la atención hacia el medio que las publica, aunque sea una controversia imaginaria. Otras veces obedecen a agendas personales: las ideas racistas de Daniel Vávra, director de *Kingdom Come: Deliverance*, fueron un factor determinante en todas las críticas recibidas por el juego. A veces incluso la propia censura es polémica, como ha sido el caso de los desnudos en *Assassin's Creed: Origins*.



FAR CRY 5

Tras despertar las iras de los ultraconservadores americanos, el juego de Ubisoft ha tenido otros frentes abiertos. Se le acusa de hacer apología de la violencia en plena polémica sobre el control de armas, pero también de no ser lo bastante crítico con los sectores más reaccionarios.



KINGDOM COME: DELIVERANCE

El juego de Warhorse Studios ha recibido dos grandes críticas: por un lado, la ausencia de mujeres en su argumento (lo que se demostró como falso) y no tener personajes de color, pese a que los expertos apuntan que serían una incongruencia histórica.



THE LAST OF US: PART II

El segundo y brutal tráiler del juego muestra escenas de gran crudeza. Medios como Polygon acusaron de mal gusto a Naughty Dog, por mostrar violencia contra mujeres "sin justificación alguna". Desde Sony han defendido el juego como "un título para adultos, creado por adultos".



ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

The Discovery Tour es el modo educativo del juego, que permite conocer la historia del Antiguo Egipto. Para que dicho modo llegase al mayor público posible, Ubisoft decidió tapar con conchas los genitales de las estatuas y otras obras de arte.



DETROIT: BECOME HUMAN

Una de las escenas del juego gira en torno a los malos tratos de un padre contra su hija. Pese a no mostrar en ningún momento dicha violencia, lo nuevo de David Cage ha recibido múltiples críticas por parte de asociaciones y políticos de Reino Unido.









4 **En Alemania** *Wolfenstein: The New Colossus* tuvo "retoques" para adaptarse a sus leyes. Las esvásticas fueron eliminados y se alteró el aspecto de Adolf Hitler en el juego.

5 **En Europa** las versiones para consolas de *South Park: La Vara de la Verdad* tuvieron censura en siete escenas, incluyendo la "celebre" sonda alienigena.

6 **La saga *GTA*** siempre ha sido controvertida, y la quinta entrega no fue una excepción. La escena de tortura desató encendidas protestas.

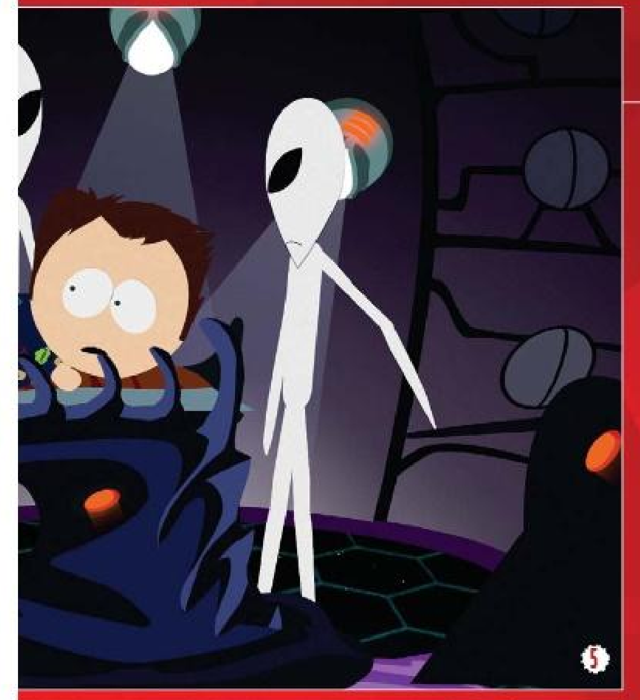
7 **"Defiende el colonialismo más "trumpiano"**: ésa ha sido la delirante acusación que ha recibido *Monster Hunter: World* en medios como WayPoint.

8 **Los tiempos cambian:** el nuevo *God of War* ya no incluirá las zafias escenas de sexo de anteriores entregas.

A día de hoy, ninguno de los innumerables estudios científicos sobre el tema ha logrado probar una relación entre los videojuegos violentos y la violencia en el mundo real.

de armas. En su lugar, el mandatario culpó a los videojuegos, asegurando que "tienen tal nivel de violencia que son capaces de moldear los pensamientos de los más jóvenes". Una semana después de estas declaraciones, Trump se reunía con diversas autoridades de la industria de los videojuegos, además de un comité de miembros del Partido Republicano. Dicha reunión estuvo definida por el vídeo que mostró el presidente, creado por la propia Casa Blanca. En él se mostraban escenas de gran crudeza de juegos como *Wolfenstein: The New Order, COD Modern Warfare 2, Sniper Elite* o *Fallout 4*. Tras dicha reunión no se sacó nada en claro, pero Trump y su equipo lograron su objetivo desviar el foco de atención sobre el control de armas y ponerlo en los videojuegos. Sabiendo esto, ¿tienen algún fundamento los argumentos de Trump?

La inmensa mayoría de estudios sobre el tema lanzan un mensaje claro: no existe relación entre los actos violentos y los videojuegos, ni siquiera entre la violencia real y la virtual. Tomemos por ejemplo el estudio realizado por el diario Washington Post en 2012. El diario hizo una comparativa de muertes por arma de fuego, en los 10 países donde más se consumen juegos. El resultado era claro: no había correlación, y en lugares como Estados Unidos la cifra de homicidios era astronómica en comparación con las ventas de videojuegos. La conclusión es clara: en todo el mundo se venden y triunfan los mismos títulos, pero sólo en Norteamérica hay tiroteos de este tipo con frecuencia. Si ninguna investigación ha demostrado, de forma fehaciente, una conexión entre juegos y violencia real, es porque no existe. Tampoco se debe olvidar que las compañías de videojuegos tienen elaborados sistemas de control sobre el contenido de sus productos, como el PEGI. Incluso, llegado el momento, son capaces de censurar contenidos o incluso juegos enteros, con tal de pasar el escrutinio de los organismos reguladores. Por tanto, las razones de estos sucesos violentos hay que buscarlas en otro lugar, más incómodo para las autoridades: el control de armas. Y en este caso Trump está siguiendo el ejemplo de sus predecesores, e incluso el de sus rivales. En 2013 el mismísimo Barack Obama ordenó que se investigase la relación entre videojuegos y actos de violencia. Y durante su etapa como senadora demócrata, Hillary Clinton presentó un proyecto de ley para limitar la venta de juegos con contenido violento. Todos estos políticos y autoridades coinciden en su estrategia: culpabilizar a los videojuegos en lugar de investigar las razones psicológicas de estos sucesos, por no hablar de legislar en materias de educación, bullying o la regulación de armas de fuego. Los medios generalistas se prestan encantados a esta campaña desinformativa, que tiene un doble fin: encontrar un culpable y apartas las miradas de los verdaderos problemas. Y en esto, los videojuegos son simplemente el último eslabón en una cadena de chivos expiatorios. Su lugar es-





tuvo antes ocupado por el cine de terror, el rock "satánico" o los cómics. Y en el futuro, será otro entretenimiento el que tome el relevo a los videojuegos para recibir - injustamente - las culpas de los errores de legisladores y políticos. Por suerte, la sociedad es más madura y ya no se deja influenciar por estas campañas. Los adolescentes que disfrutaron con la primera PlayStation son hoy día adultos y padres; comprenden que las consolas, con un uso correcto, son sólo otra forma de ocio para sus hijos.

Pero la violencia no es el único "frente de batalla" de los juegos en 2018. Vivimos tiempos en los que valores como el respeto, la tolerancia o la inclusión tienen más importancia que nunca, y es justo que así sea. Es lógico examinar los juegos y otros entretenimientos para asegurarse de que cumplen dichos valores, ya que en el pasado no siempre era así. Pero un exceso de celo, por "buena" que sea la intención, puede derivar en situaciones ridículas. Una vez más, Los Simpson lo predijeron: en el episodio *Vigilancia con amor,* Flanders puede controlar las actividades de todo Springfield, dando lugar a una semi dictadura de corrección política, acorde a los rígidos estándares del "beatillo" personaje. Y ahora mismo, la realidad se asemeja a ese capítulo. Medios como WayPoint han criticado a *Monster Hunter: World* por su "apología del colonialismo". *Kingdom Come: Deliverance* fue puesto en el disparadero de la prensa especializada por no incluir "personajes racializados"; a pesar de que sus creadores explicaran que no tendrían mucho sentido en la Bohemia de 1403 en la que transcurre el juego. Incluso un título tan "blanco" como »

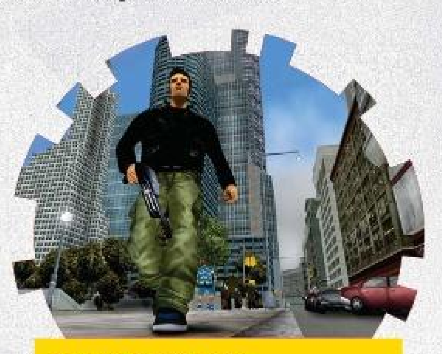
LOS MÁS CONTROVERTIDOS

LAS POLÉMICAS FORMAN PARTE DEL ADN de los videojuegos. Han existido desde el origen de las consolas. Pero algunos juegos han tenido el dudoso honor de ser las "estrellas" de las controversias, la mayoría de ellos debido a su contenido violento, como *Doom* o la saga *Grand Theft Auto.*



DOOM

Las primeras entregas de esta saga fueron criticadas por su violencia, niveles de "gore" y la presencia de elementos satánicos. El punto álgido llegaría en 1999, cuando *Doom* fue acusado de "causar" la masacre de Columbine, ya que sus autores eran fans del juego.



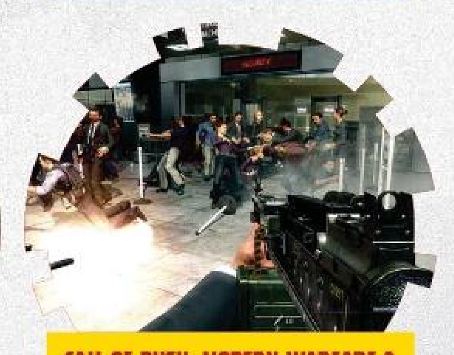
GRAND THEFT AUTO

Es la saga de videojuegos más polémica de la historia. Existen más de 4.000 artículos atacando *Grand Theft Auto,* con todo tipo de acusaciones: desde promover la violencia hasta "corromper" a los niños, además de culparlos de varios crímenes reales.



MANHUNT I Y 2

En 2004 el primer *Manhunt* fue acusado de estar detrás del asesinato de un menor en Reino Unido. Pese a estar censurado, *Manhunt 2* fue objeto de persecución y crítica en todo el mundo, incluyendo por parte de políticos como Hillary Clinton.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

La infame escena de "Nada de ruso", en la que formamos parte de un comando terrorista que atenta en un aeropuerto de Moscú, motivó la mayoría de críticas contra el juego. *Modern Warfare 2* llegó a ser vilipendiado en la Cámara de los Comunes de Reino Unido.



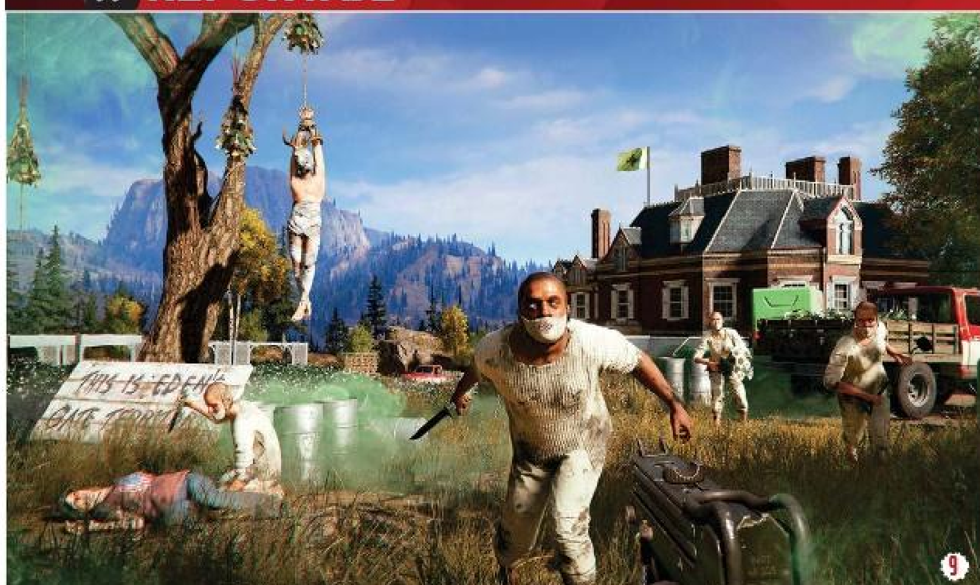
MORTAL KOMBAT

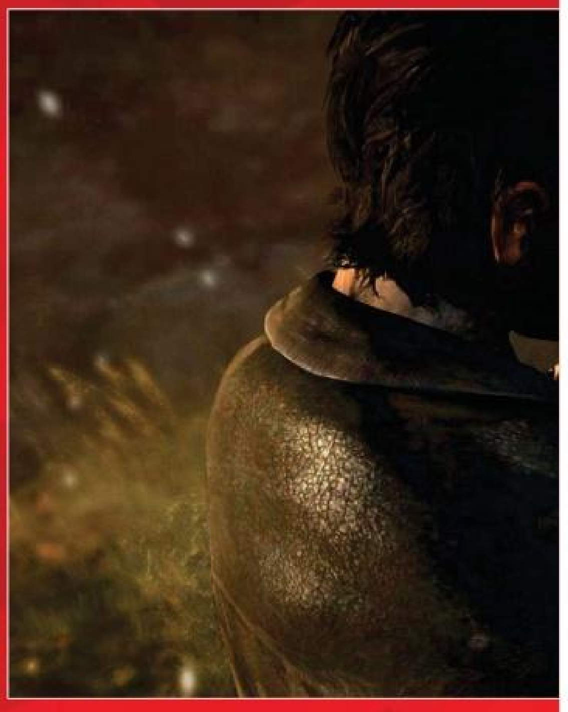
La extrema violencia de sus combates y "fatalities" provocó que, en varios países, la saga fuese prohibida. Pero hubo un efecto positivo: *Mortal Kombat* propició la creación de organismos como el ESRB, que regulan de forma precisa el contenido de los juegos.



NIGHT TRAP

Hoy *Night Trap* nos parece de lo más normal y hasta "casposillo"; pero en 1993 a los políticos no les hacía ni pizca de gracia. El Senado de Estados Unidos cargó duramente contra el juego por su violencia y sexismo. Al cabo de un año, SEGA lo retiró de las tiendas.





9 *Far Cry 5* ha sido criticado tanto por la derecha americana más radical como por los medios más progresistas.
10 **Pese a ser** un homenaje a la película *El Cazador*, la escena de la ruleta rusa de *COD: Black Ops II* le ha dado un puesto de honor en la denuncia de Trump.
11 **Un juego tan inocente** como el indie *A Night in The Woods* puede ser calificado de "propaganda de Trump" si se es lo bastante retorcido.
12 **Las protestas** en las redes y medios hicieron que esta pose de Tracer en *Overwatch* fuese eliminada por sexista.
13 **Fox News** arremetió contra *Portal 2* debido a que Wheatley, el villano principal, se reía del protagonista por ser adoptado.
14 **Devolver Digital** se negó a eliminar de *Hotline Miami 2* del rodaje de una agresión sexual.
15 **Esta escena** de *Tomb Raider* fue interpretada por algunos medios como "un intento de violación".

Después de ser criticado por su contenido, *Far Cry 5* ha sido enjuiciado en algunos medios por no ser la sátira corrosiva que parecía prometer.

Night in the Woods ha sido acusado en Medium de promover "la propaganda de Trump". Son polémicas artificiales, un tanto ridículas e infladas por los medios. Y es que, en la era de las visitas y los "likes", nada como una buena controversia para llamar la atención, ¿verdad?

Si hay un juego reciente que ejemplifica todos los tipos de polémica que hemos tratado, ése es *Far Cry 5*. Y las controversias ridículas empezaron ya desde su presentación. Cuando se supo que su ambientación sería en Montana y con un culto fanático como eje central, hubo voces que quisieron ver en el juego un ataque a los valores de la derecha cristiana estadounidense. *Far Cry 5* también ha sido blanco de críticas sobre su violencia, al salir a la venta justo cuando el debate sobre el control de armas, en Estados Unidos, ocupa los medios y es objeto de multitudinarias movilizaciones. Por último, el juego de Ubisoft ha "cerrado el círculo", volviendo a la casilla de las polémicas exageradas: medios como Polygon atacan al juego por no ser una dura crítica contra Trump, la derecha más radical o los partidarios de las armas de fuego. Al "pobre" *Far Cry 5* le han caído palos por todos los lados, y ninguno merecido. Este título ilustra el absurdo de todas estas controversias: criticar a un juego por lo que no es. *Far Cry 5* no deja de ser una superproducción, con un presupuesto demasiado grande como para "arriesgarse". Digámoslo claro: *Far Cry 5* nunca tuvo una "agenda política" demasiado agresiva, ni tampoco iba a atacar de forma directa a los sectores más conservadores de la sociedad. Como empresa que es, Ubisoft quiere que su producto llegue al mayor número de personas posibles, y no se van a arriesgar a perder ventas por hacer un juego demasiado alborotador. Por tanto, resulta de lo más arrogante "exigirle" a un juego que tenga una motivación política concreta. Tendría el mismo senti-

AL HABLA CON PROFESIONALES

LAS ÚLTIMAS POLÉMICAS (y en particular la relativa a la violencia de los juegos) han motivado a varios profesionales del sector a dar su opinión. También han surgido varios estudios universitarios sobre el tema, y hasta una elegante réplica al vídeo de Donald Trump.

DEPARTAMENTO DE CIENCIA INFORMÁTICA
UNIVERSIDAD DE NUEVA YORK



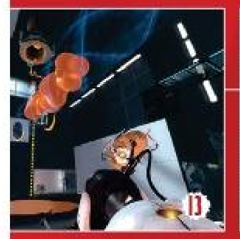
"Tras innumerables pruebas con más de 3.000 sujetos, no hemos podido constatar que los videojuegos conduzcan a violencia en el mundo real."

INSTITUTO MAX PLANCK & CLÍNICA HAMBURG-EPPENDORF



"Nuestro estudio demuestra que el uso de videojuegos violentos a diario no causa cambios significativos en el comportamiento humano."

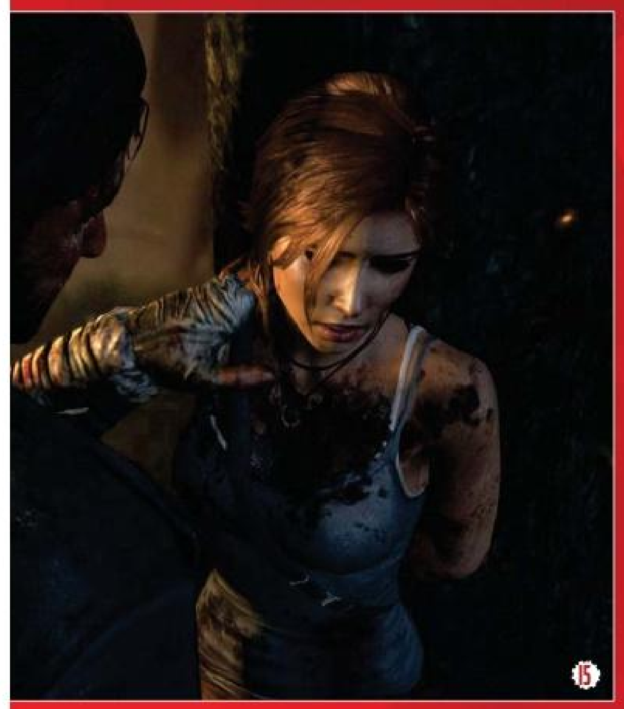




13



14



15

do que llamar a las radiofórmulas, para exigir que todas las canciones hablen de un tema determinado y realicen ciertas reivindicaciones. Claro que hay cosas que deben cambiar en los videojuegos y contra las que debemos protestar: el ambiente tóxico en ciertos títulos; **los riesgos de los micropagos o las "loot boxes"; el sexismo, la falta de inclusión, etcétera. Pero en todos estos problemas se están haciendo grandes progresos y avances, al igual que en la sociedad, de la que los videojuegos son reflejo y junto a la que evolucionan, de manera paralela. El sector no es el mismo que hace diez o veinte años, y debemos celebrar todos los logros que se han conseguido. Un videojuego puede permitirte conocer a nuevos amigos, vivir experiencias inolvidables, dar rienda suelta a tu imaginación o desarrollar afinidad por grandes personajes. Los juegos constituyen además una excelente herramienta de aprendizaje, concienciación y socialización. Una serie de valores que ya fomentamos, porque nuestra sociedad es mucho más madura de lo que los medios pretenden hacernos creer.**

CANCELADOS POR SU CONTENIDO

ALGUNOS JUEGOS NUNCA VERÁN LA LUZ debido a su contenido. En ocasiones esta "censura preventiva" se debe a la presión de medios y públicos, mientras que en otros títulos está perfectamente justificada. La libertad creativa no tiene límites, pero esto nunca es excusa para ofender o humillar a diversos colectivos. Estos cinco títulos fueron cancelados por su contenido, pero también se han dado casos de juegos retirados nada más ser puestos a la venta. Es el caso de *The Guy Game* (2004), un juego de trivial para PS2 que contenía imágenes de mujeres desnudas, una de ellas menor de edad. También fue prohibida la venta, en Reino Unido, de *Rule of Rose* (2006) debido a sus connotaciones eróticas con niños. Incluso *Doom* y *Doom II* tuvieron prohibida su venta en Alemania... ¡Durante casi dos décadas!



SUPER SEDUCER

Este juego conversacional FMV tiene como protagonista a Richard La Ruina, que se define a sí mismo como "experto en ligues". *Super Seducer* promueve tácticas que rozan el acoso, por lo que Sony decidió cancelar su lanzamiento en PS4.



EDEN (ANTICHRIST)

PS3 iba a recibir este juego de terror, epílogo de la película *Anticristo* de Lars Von Trier. Un título que iba a ser demasiado incómodo y hasta ofensivo para el jugador, ya que usaría contra él sus miedos y fobias, registrados en un cuestionario inicial.



SIX DAYS IN FALLUJAH

En 2009 la Guerra de Irak no había terminado, pero Konami estaba dispuesta a hacer un juego basado en uno de sus combates más importantes: la batalla de Fallujah. Las quejas de militares y veteranos dieron lugar a la cancelación del título.



THRILL KILL

Probablemente el título cancelado más famoso de PlayStation. Este juego de lucha no se iba a "cortar" a la hora de incluir desmembramientos, sangre y hasta fetichismo sexual. Electronic Arts no llegó a publicarlo, aunque su beta terminó "filtrada"...



SNOW

Pese a haber "aguantado el tipo" publicando juegos tan polémicos como *Manhunt*, *Bully* o la saga *GTA*, en Take Two tienen un límite. *Snow* iba a ser un sandbox que nos pondría en el papel de un narcotraficante, pero se optó por su cancelación.

VICTOR KISLYI
WARGAMING.NET

"No soy político ni legislador, pero creo firmemente que la violencia de los videojuegos no guarda relación con la violencia en las escuelas."

CHRISTOPHER FERGUSON
DOCTOR EN PSICOLOGÍA CLÍNICA UNIVERSIDAD DE STETSON, FLORIDA



"Los niños aprenden, desde edades muy tempranas, a distinguir fantasía y realidad, y eso incluye los videojuegos."

MICHAEL DENNY
VICEPRESIDENTE SENIOR DE SONY

"Siempre vamos a apoyar a los creadores. Mientras tengan el enfoque correcto, los juegos más adultos serán parte esencial de PlayStation."

GAMES FOR CHANGE

"Hemos respondido a Trump y su vídeo violento con nuestro propio vídeo, para mostrar que los juegos son un gran medio artístico."

JUEGO Play RECOMENDADO



18

Género:
AVENTURA

Desarrollador:
SANTA MONICA STUDIO

Editor:
SONY

Lanzamiento:
20 DE ABRIL

Precio:
65,95 €

Precio Ed. Coleccionista:
149,95€


JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**

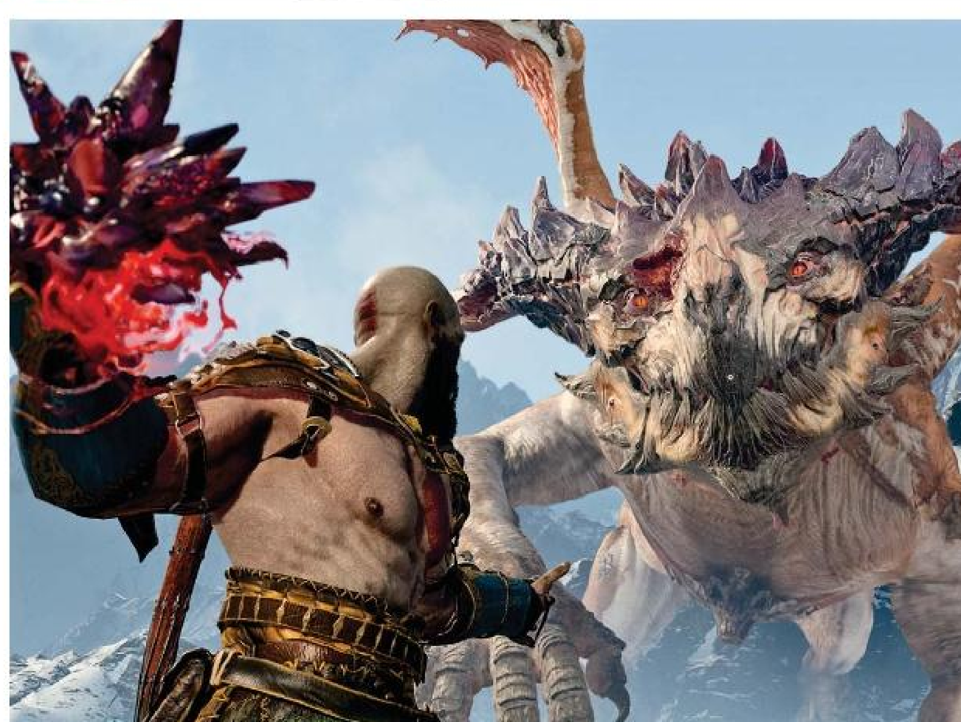

VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**



https://godofwar.playstation.com/



LA AVENTURA MÁS AMBICIOSA Y GENIAL DE **KRATOS,** E HIJO

God of War

Como dice el refrán griego: padre no hay más que uno y a ti te encontré en el Olimpo. Igual no es así, pero es que Kratos es más de acción que de palabras.

Cuando un estudio del talento de Santa Monica Studio dedica cinco años para desarrollar su nuevo videojuego, muy mal se tiene que dar la cosa para que no nos ofrezcan un juegazo. Sin embargo, esta nueva entrega de la saga *God of War* llega cargada de novedades que convierten la experiencia que muchos adorábamos en una propuesta más actual. Pero los cambios, ¿son para bien o "habemus" fiasco? Pues son para más que bien, pero empecemos por el principio.

El argumento nos traslada hasta tierras nórdicas. En los primeros minutos de la aventura comprobamos que Kratos ha tenido un hijo. Desgraciadamente, la madre acaba de fallecer y estamos realizando los preparativos de su funeral. Nuestros dos protagonistas no se andarán con muchas ceremonias y partirán rápidamente para cumplir el último deseo de la esposa de Kratos: esparcir sus cenizas por la montaña más alta de los nueve reinos. Por supuesto, nos encontraremos con montones de personajes, misterios, giros de guión y sorpresas de todo tipo, pero no queremos desvelaros nada y, además, el objetivo principal es y será siempre ése. No hay mundo que salvar, ni princesa a la que rescatar. Nuestra misión es tan simple como poética y cargada de sentimientos. Lo mejor es que Santa Monica consigue sumergirnos en un universo de fantasía en el que dan ganas de quedarse para siempre. Es, sin tapujos, la mejor representación interactiva que se haya hecho nunca de la mitología nórdica. ¡Qué narices! Es el mejor universo mitológico en el

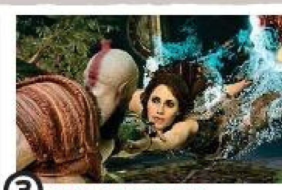
» UNA **HISTORIA** DIGNA DE LOS MISMÍSIMOS **DIOSES**



① **LA MISIÓN** de nuestros héroes parece sencilla: esparcir las cenizas de la esposa de Kratos en la montaña más alta del lugar, pero nada más lejos.



② **LA RELACIÓN PADRE E HIJO** es uno de los pilares del guión. Kratos debe enseñarle a sobrevivir, aunque el aprendizaje será de doble dirección.



③ **LOS SECUNDARIOS** forman un elenco de personajes bastante corto, pero absolutamente memorable, como la genial bruja del bosque.



■ Algunos cofres permanecen cerrados hasta que conseguimos encontrar y golpear las tres runas que los mantienen bloqueados.



■ Los puzles son constantes a lo largo de toda la aventura. No tienen una dificultad alta, pero son satisfactorios y muy variados.



■ Esta entrega de *God of War* está repleta de cambios, pero conserva la esencia de la saga.



» ENFRASCADOS EN LA MITOLOGÍA NÓRDICA



LAS RUNAS nos dan más información de la mitología, nos abren nuevos caminos e incluso las hay con poderes mágicos.



LAS CRIATURAS clásicas de la mitología nórdica, como los draugr, pueblan los escenarios y son pasto de nuestra hacha.



LOS NUEVE REINOS forman el universo nórdico. El escenario principal es Midgard, pero también visitamos otros reinos.

que nos hemos adentrado nunca, lo que significa que supera con creces a lo que pudimos disfrutar en entregas anteriores de la saga o en cualquier otra. Los personajes que conocemos, las criaturas a las que nos enfrentamos y los parajes que visitamos conforman, sencillamente, un universo digno de enmarcar.

Las novedades jugables son numerosas y muy notables. La experiencia de Cory Barlog en su etapa en Crystal Dynamics se deja notar desde los primeros compases de la aventura hasta su final. Las similitudes, en cuanto a estructura de juego, respecto al *Tomb Raider* de 2013 y su continuación, son más que evidentes. Para empezar, la cámara está colocada muy cerca de Kratos, ofreciendo una experiencia más cinemática y espectacular. Lo más notable, sin embargo, es la estructura de juego. La constante mezcla de exploración, combates y puzles, nos regala un ritmo tremendo que casi siempre nos mantiene en vilo y enganchados. El diseño de niveles también se parece muchísimo, con unos primeros compases más lineales que pronto se tornan en una mayor libertad. Sin embargo, *God of War* resulta mucho más ambicioso y nos ofrece unos escenarios gigantescos que exploramos en busca de todo tipo de secretos y misterios que resolver. Y aquí llega precisamente otro de sus grandes aciertos. En lugar de tenernos deambulando por el mapeado en busca de coleccionables puramente estéticos, todo lo que encontramos tiene una gran utilidad para mejorar las habilidades y el equipo de nuestros héroes. Así, encontramos nuevas piezas de armadura, encantamientos que mejoran nuestros atributos y nos otorgan distintos beneficios durante los combates y, sobre todo, decenas de recursos con los que mejorar y crear nuevo equipo. Para ello, eso sí, tene- »

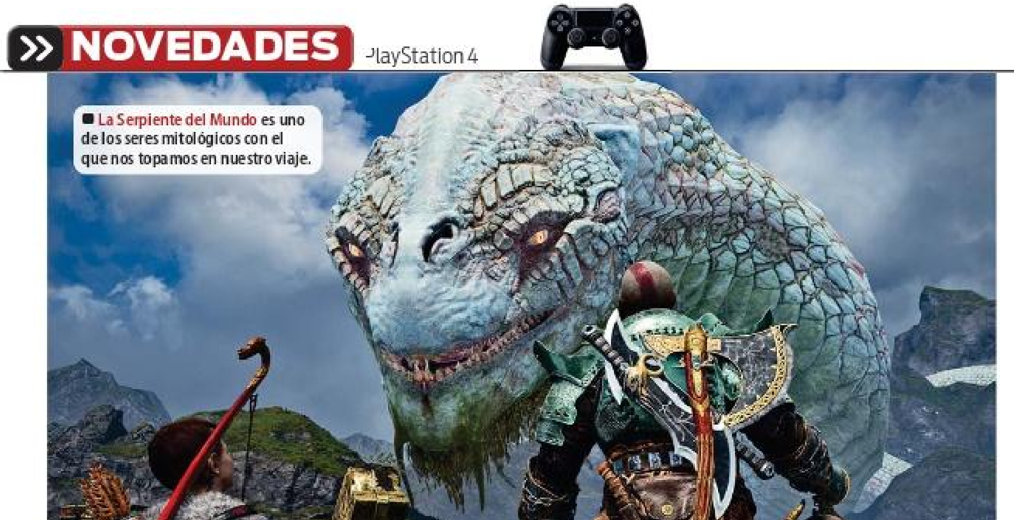


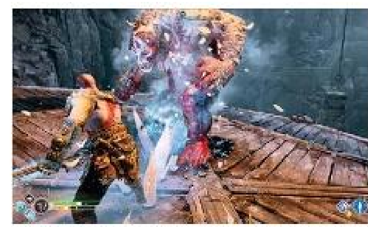
■ Los efectos de partículas, como la sangre de los enemigos salpicando, son absolutamente geniales.

■ La bruja del bosque es una misteriosa aliada que ostenta poderes sobrenaturales que nos serán de mucha ayuda.



■ Las runas de ataque, ligeras y pesadas, nos otorgan una especie de magias especiales que son tremendamente útiles.


La Serpiente del Mundo es uno de los seres mitológicos con el que nos topamos en nuestro viaje.


Los trolls son uno de los rivales más temibles, pero son una minucia comparados con las valquirias.


Las zonas de escalada, plataformas y saltos son frecuentes, pero se realizan de forma semiautomática.




Los remates para acabar con nuestros enemigos son realmente bestiales.

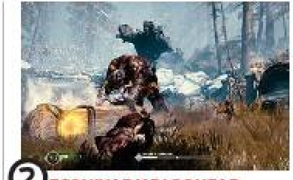
Este *God of War* ya no es un "hack and slash", así que el aporreo de botones no sirve para nada. Ahora hay que medir nuestros ataques, esquivar, bloquear...

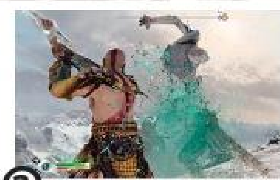
mos que visitar la tienda de Brok o la de Sindri, dos enanos herreros que además forman una de las parejas más cómicas y geniales que hemos visto en mucho tiempo. Por eso, cada paso que damos por los mapas no es sólo gratificante en cuanto a la exploración sino que siempre nos ofrece recompensas valiosas que nos invitan a seguir jugando.

Los combates parecen simples, pero nada más lejos. Esto ya no es un "hack and slash" y el aporreo de botones no sirve de nada. Así, hay que medir muy bien nuestros ataques, esquivar en el momento oportuno y bloquear los golpes rivales utilizando nuestro escudo. También contamos con montones de ataques ligeros y pesados en forma de runas que podemos incrustar en nuestra hacha Leviatán, que funcionan como poderosas magias que reutilizamos pasado un tiempo. La experiencia que obtenemos en los combates nos sirve, además, para comprar nuevas habilidades y mejorarlas e incluso vamos desbloqueando nuevos combos, por lo que las batallas acaban siendo mucho más estratégicas e interesantes con el paso de las horas. La relación entre Kratos y su hijo Atreus es otro de los pilares de la experiencia de juego. En lugar de plantarnos un empalagoso festín de escenas y diálogos lacrimógenos, su relación resulta muy interesante, emotiva cuando debe serlo y por

ASÍ **REPARTE TOLLINAS** ESTE NUEVO **KRATOS**


1 **LANZAR EL HACHA** nos permite mantener las distancias con los rivales e incluso llegamos a congelarlos para mantenerlos controlados un tiempo.


2 **ESQUIVAR Y BLOQUEAR** los ataques de nuestros enemigos es fundamental para sobrevivir a las batallas. No vale sólo con atacar.


3 **LA BRUTALIDAD** típica de Kratos está muy presente y podemos acabar con los enemigos de formas tan bestiales como esta. Para partirse.


Aunque no hay casi "quick time events", sí que disfrutamos de secuencias más interactivas, pero similares, durante las batallas.


Los escenarios están repletos de elementos que nos enseñan la historia de la mitología nórdica, como los murales de los gigantes.


Los combates no escatiman en brutalidad, pero tienen un toque más estratégico que en pasadas entregas.





momentos dura y distante. Así, el viaje físico de ambos por los escenarios termina siendo también un viaje en el que deben conocerse y aceptarse. Los numerosos puzles que inundan la aventura resultan lo suficientemente sencillos como para poder superarlos sin problemas, al tiempo que son gratificantes y suponen un descanso entre tanto combate y desmembramiento.

A nivel técnico, no tenéis más que echarle un vistazo a estas pantallas para comprobar que estamos hablando de una barbarie gráfica. Lo más llamativo, pese a todo, es la sobresaliente dirección artística, con unos escenarios realmente bellos, casi hipnóticos y un diseño de criaturas excepcional. Mención aparte merece el hecho de que todo el juego es un plano secuencia, lo que significa que disfrutamos de una única toma sin cortes, todo un hito técnico y también en cuanto a narración en videojuegos. El doblaje es realmente excelente, por mucho que se nos hiciese rara la voz de Atreus la primera vez que la escuchamos. Por cierto, ¿os hemos dicho ya que la aventura principal dura unas 40 horas y que llevamos jugando más de 50 y aún nos quedan regiones por descubrir y misiones secundarias que completar? Lo más increíble es que aún tenemos ganas de más y hasta sentimos pena por llegar a completarla al 100%. Así, *God of War* se convierte en una de las mejores aventuras del catálogo de PS4 y en un verdadero imprescindible para todos los que adoramos este mundillo. Lo único que evita que esta nueva entrega sea una obra maestra de las que marcan época es que no revoluciona la industria del videojuego. Todo lo que hace ya lo hemos visto, por mucho que lo haga de una forma absolutamente sobresaliente. ○


Si ejecutamos varios ataques sin recibir daños el hacha se va recargando con magia de hielo y hace cada vez más daño al golpear.


Los enanos Broky Sindri regentan las tiendas en las que gastamos la plata y los materiales obtenidos para comprar mejoras y equipo.

» UN COMPAÑERO REALMENTE VALIOSO

En muchos juegos contamos con alguna clase de compañero que nos sigue en nuestras aventuras. Sin embargo, son pocos los títulos en los que estos "copilotos" resultan algo más que un simple incordio. Atreus, lejos de molestar, es indispensable para la supervivencia de Kratos, su padre.


LAS FLECHAS que lanza en los combates (nosotros le decimos cuándo) interrumpen los ataques enemigos y les aturden.


CONOCER LA LENGUA nórdica le permite leernos las runas de los escenarios, algo que suele ser la clave en los puzles.


SI KRATOS CAE EN BATALLA Atreus puede resucitarle gracias a unas piedras mágicas que le otorgan una segunda oportunidad.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los combates, la exploración, los puzles, el apartado técnico, el argumento,... Todo.

» LO PEOR

Lo único que podemos echarle en cara es que no resulta innovador en casi nada.

Te gustará + que... RISE OF THE TOMB RAIDER



Te gustará − que... UNCHARTED 4



95	**» GRÁFICOS** No llega al nivel de *Horizon* o *Uncharted 4*, pero es realmente excelente.
91	**» SONIDO** El doblaje es sobresaliente, los efectos contundentes y la BSO épica.
94	**» DIVERSIÓN** La mezcla de combates, puzles y exploración enganchan a lo loco.
93	**» DURACIÓN** La historia principal lleva hasta 40 horas y llega hasta 60 para el 100%.
NOTA 94	La mezcla de combates, puzles y exploración es divina, pero no es una obra maestra definitiva porque no innova lo suficiente.

JUEGO Play RECOMENDADO





Género:
SHOOTER

Desarrollador:
UBISOFT MONTREAL

Editor:
UBISOFT

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
62,95 €

Precio Father Edition:
114,95€



JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2-12**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**





BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



https://far-cry.ubisoft.com/game/es-es/home/



Far Cry 5 nos presenta un cóctel similar al de otras entregas, pero añadiendo juego cooperativo.

ROZANDO LAS **PUERTAS DEL EDÉN** JUGABLE

Far Cry 5

Ubisoft sigue con su buena racha y nos ofrece una entrega más atractiva, inteligente y adictiva con un cooperativo genial que revitaliza la saga.

Ubisoft está mejorando mucho en los últimos tiempos. Se toma más tiempo para crear cada nueva entrega de sus sagas y, en general, está arriesgando más en lo jugable. *AC Origins* fue una buena muestra de ello y la quinta entrega de *Far Cry* sigue la buena senda.

El argumento nos pone en la piel del ayudante del sheriff encargado de detener a Joseph Seed, el líder de la secta Puerta del Edén que está sembrando el caos en el ficticio condado de Hope, en Montana. Elementos como la religión, las armas, la imposición de la fe o la pertenencia a un grupo son temas recurrentes de la trama, pero todo se trata de forma superficial y carece de interés hasta que nos topamos con el sorprendente e interesante final de la historia. Lo más llamativo a simple vista de esta nueva entrega es el modo cooperativo, que nos permite disfrutar de toda la aventura junto a un amigo. La diversión, como es lógico, se dispara cuando jugamos acompañados y nos coordinamos para acabar de forma sigilosa con los enemigos, cuando nos repartimos las tareas de piloto y pistolero a bordo de cualquiera de los múltiples vehículos disponibles o, sobre todo, cuando juntamos fuerzas para llenar el escenario de explosiones. Sin embargo, lo mejor de *Far Cry 5* se esconde en los pequeños cambios que, sumados, suponen una evolución notable respecto a anteriores entregas. La apuesta por la exploración es el más llamativo. Así, en lugar de desbloquear todos los puntos de interés subiéndonos a distintas torres, tenemos que deambular por los escenarios



LOS HERALDOS QUE ACTÚAN EN EL **NOMBRE DEL PADRE**



1 **JOHN.** A este abogado le gusta tomarse la justicia por su mano y expropiar las tierras de los vecinos del condado de Hope a tiro limpio.



2 **FAITH.** Esta seductora de aspecto "hippie" es la encargada de fabricar y suministrar la droga que tiene a los seguidores de la secta idiotizados.



3 **JACOB.** Este ex-militar está obsesionado con el retorno a las raíces de los humanos salvajes, con la caza y la supervivencia por banderas.



Los personajes secundarios que nos encargan las misiones y tareas forman una pandilla de chiflados realmente adorable.



Aunque el sigilo es una de las opciones estratégicas de combate, lo más divertido es irrumpir a tiro limpio en todas partes.



Nuestro arsenal incluye pistolas, metralletas y hasta un lanzallamas, que es tan peligroso para los rivales como para nuestro compañero.





Esta entrega mantiene las virtudes de la saga y añade juego cooperativo y más exploración a su exitosa fórmula.

haciendo uso de una brújula al más puro estilo *Skyrim*, sin un minimapa incordiando todo el tiempo. Además, también hay que hablar con distintos personajes para descubrir nuevas misiones y, en general, la exploración tiene más importancia.

La libertad para afrontar las misiones como más nos apetezca sigue siendo uno de los puntos fuertes. Y esto, además, asentándose sobre unos tiroteos impecables y un apartado técnico que no es revolucionario en ningún aspecto, pero que en todo momento resulta sobresaliente. La posibilidad de sembrar el caos por doquier, de distraernos con todo tipo de actividades secundarias o de jugar en cooperativo hacen muy difícil echar por tierra esta quinta entrega de la saga. Sin embargo, Ubisoft no ha terminado de arriesgar todo lo que nos hubiera gustado para dar un giro más radical a la saga. Así, el sistema de ir mejorando cumpliendo desafíos nos encanta, pero pierde su sentido cuando podemos obtener más puntos recogiendo revistas por el mapa. Tampoco le hubiera sentado nada mal una mayor apuesta por elementos roleros como hemos visto en *AC Origins*. Léase un sistema de "looteo" más elaborado, por ejemplo. El gancho, que nos permite balancearnos cual Indiana en distintas zonas también está desaprovechado. Es una pena, porque *Far Cry 5* es, con todos esos defectos, un juego absolutamente sobresaliente y podría haber sido una verdadera obra maestra si Ubi hubiese sido aún más valiente e innovadora.



El sentido del humor se abre paso en algunas misiones y nos ofrece momentos tan... "sexis" como esta muestra de amor animal.



En Far Cry Arcade podemos crear nuestros propios mapas con un completísimo editor para compartirlos con otros jugadores.

» LA VIDA AL MARGEN DE LA DICHOSA SECTA

Aunque nuestro cometido primordial es acabar con los heraldos de Joseph y, en definitiva, desmantelar el dominio de la propia secta sobre el condado de Hope, el gigantesco escenario de juego da para mucho más y, afortunadamente, nos ofrece todo tipo de divertimentos secundarios.



CAZAR ocupa buena parte de nuestro tiempo, pero cuidado con pasarse con el tema, que se nos puede ir de las manos.



LA PESCA, el pasatiempo favorito de todo buen norteamericano, consiste en un minijuego típico, pero muy divertido.



LAS CARRERAS nos invitan a emular las hazañas de una leyenda de la zona. Hay de todo: coches, aviones, quads, salto base...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, la apuesta por la exploración, el modo cooperativo, el caos, etc...

» LO PEOR
La trama es floja hasta los últimos compases. Es demasiado previsible a nivel jugable.

Te gustará + que...
FAR CRY 4



Te gustará − que...
GTA V

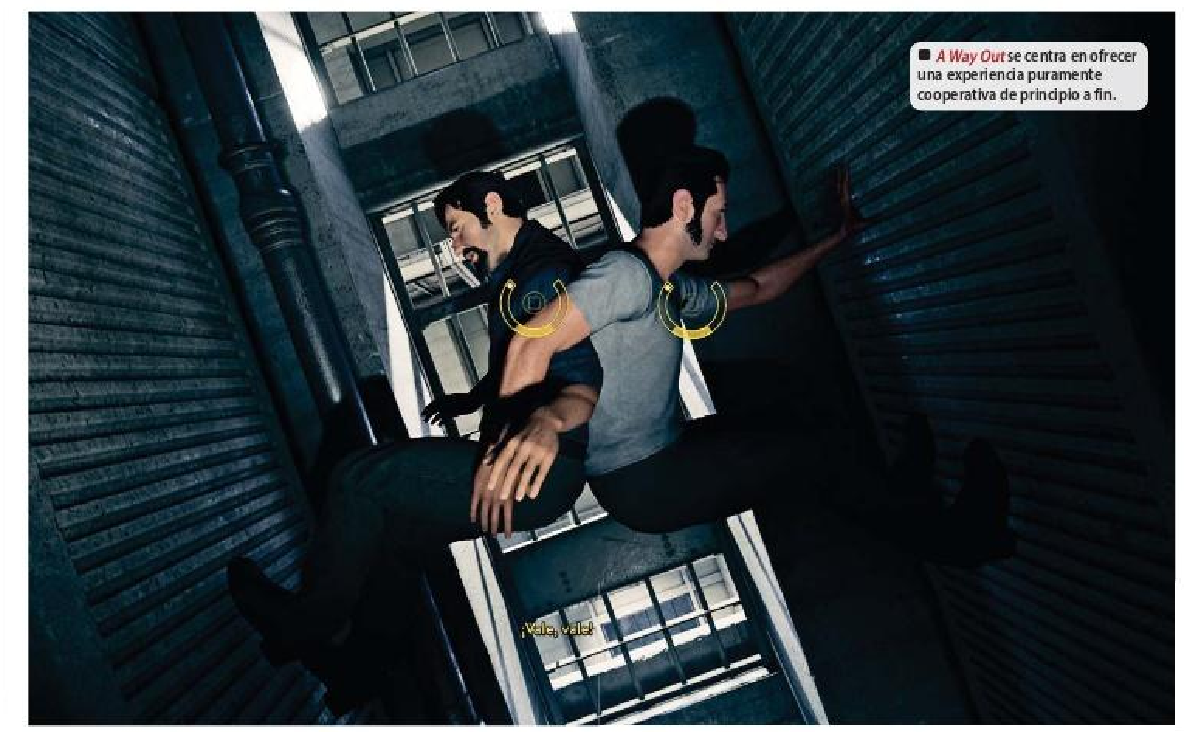


91	**» GRÁFICOS** Buenas texturas, iluminación, efectos y modelos. Animaciones mejorables.
92	**» SONIDO** Gran doblaje, efectos y una banda sonora genial que casi no se oye.
90	**» DIVERSIÓN** El cooperativo es soberbio y los cambios jugables han sido buenos.
90	**» DURACIÓN** Entre 20-25 horas y superando las 40 para completarlo al 100%.
NOTA 90	Ubisoft roza el Olimpo jugable con una propuesta más completa que, sin embargo, no termina de dar el salto.





https://www.ea.com/es-es/games/a-way-out



■ *A Way Out* se centra en ofrecer una experiencia puramente cooperativa de principio a fin.

REDEFINIENDO CÓMO DEBE SER UN **JUEGO COOPERATIVO**

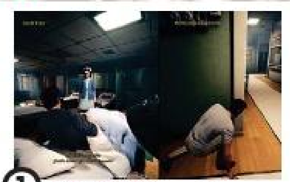
A Way Out

La vida en la cárcel es dura: tratas de evitar las peleas y estás encerrado. La de fugitivo es lo contrario: quieren encerrarte y buscas pelea para evitarlo.

A Way Out se presenta como el primer juego exclusivamente cooperativo de la historia. Pocas veces podemos decir que tal o cual juego es el primero en algo, así que lo nuevo de Josef Fares ya merece nuestro reconocimiento por esto. Así, sólo podemos jugar esta aventura con un amigo, ya sea a pantalla partida u online. Además, y como punto muy positivo, sólo hace falta una copia del juego para que dos personas lo disfruten. Otro concepto revolucionario que aplaudir.

El argumento nos pone en las carnes de Leo y Vincent, dos convictos que decidirán fugarse de la cárcel para cobrarse una venganza cuyo objetivo comparten. Cada uno tiene una personalidad muy distinta y gozan de algunos diálogos realmente memorables, especialmente Leo. Una vez fugados de prisión, les tocará recorrer varios enclaves, en los que visitarán a la familia de ambos personajes y se construirá una amistad entre ambos que es de lo mejor del juego en términos narrativos. Los clichés del cine de acción y del subgénero de las fugas pululan por todas partes, pero en lo jugable sí que estamos hablando de un título realmente especial e interesante. Para superar los múltiples desafíos a los que la pareja protagonista se enfrenta, no nos queda otro remedio que colaborar. Casi todas las situaciones están diseñadas con esta premisa. Así, mientras un jugador despista a un guardia de seguridad, el otro se escabulle. Mientras uno cava un túnel

» EL TORTUOSO CAMINO **COOPERATIVO** HACIA LA **LIBERTAD**



① **DESPISTAR.** Es uno de los recursos que más utilizamos. Aquí le contamos una milonga a la enfermera mientras Leo explora los pasillos.



② **VIGILANCIA.** Mientras Vincent trata de abrir una ruta de escape en su celda, Leo se dedica a controlar las patrullas de vigilancia de los guardias.



③ **VIOLENCIA.** Casi siempre es la última opción, pero de vez en cuando nos toca dejar inconscientes a algunos policías si queremos salir de prisión.



La amistad entre Leo y Vincent se fragua no sólo en situaciones de peligro o conociendo a sus familias, también en los pasatiempos.



La acción se desarrolla casi siempre a pantalla partida, pero su tamaño varía según la importancia de lo que sucede en cada una.



Aunque es una experiencia muy cinemática, el desarrollo está repleto de momentos de acción y minijuegos.



A Way Out tiene sus fallos, pero la idea es tan refrescante que nos gustaría ver más juegos así.

en la celda, el otro vigila que no les pillen. Esto alcanza momentos jugables gloriosos, como la escena en la barca que nos obliga a coordinar nuestras remadas para salir vivos. Las conversaciones a gritos, para bien, entre ambos jugadores son constantes y eso tiene un valor incalculable.

Es una experiencia mucho más jugable que otras aventuras con las que se le ha comparado. Estamos constantemente viviendo nuevas situaciones, su variedad es realmente brutal, está repleto de minijuegos y las mecánicas no se repiten casi nunca... aunque muchos de estos elementos jugables son más simples que en otros juegos. Sin embargo, también es una aventura absolutamente cinemática en la que el argumento es uno de sus pilares fundamentales. Y aquí está su gran problema. No vamos a destripar nada, pero cuenta con algún giro de trama al más puro estilo Shyamalan, que nos deja con la misma cara de tontos y que resulta insostenible a nivel narrativo si repasamos lo sucedido en la historia, tal y como sucede en las películas del director de origen indio. Por lo demás, *A Way Out* es una experiencia única. Tiene sus fallos, como un apartado técnico mejorable, un argumento demasiado tramposo o un control mejorable en alguna de las múltiples mecánicas que nos presenta. Sin embargo, la propuesta es tan refrescante y es tan variado en lo jugable que nos encantaría que hubiese más aventuras la mitad de originales que ésta.



La variedad jugable es bestial. Tenemos secuencias de tiros, de sigilo, de diálogos,... Lo mejor es que las mecánicas no se repiten.



La toma de decisiones también se hace en pareja así que hay que ponerse de acuerdo con el otro jugador para escoger qué hacer.

» LOS FUGITIVOS TAMBIÉN SE DIVIERTEN

Aunque lo principal para todo fugitivo es mantenerse lo más alejados posible de la policía y estar siempre alerta, también podemos disfrutar de las bondades de la libertad y vivir una vida normal al menos por unos minutos. Aquí encontramos un poco de todo: deporte, música, chorradas,...



MÚSICA. Tocar el banjo y el piano no parece el mejor pasatiempo durante un secuestro, pero Leo y Vincent son así.



BÉISBOL. Nada mejor para olvidarse de los problemas familiares y judiciales que echar unos bateos y hacer algún "home run".



COMPETICIÓN. Lo más interesante es que casi todos los minijuegos tienen puntuación para picarnos con nuestro compañero.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

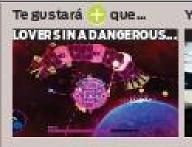
La variedad jugable. Los diálogos. La originalidad de la propuesta cooperativa.

» LO PEOR

Quizás es algo corto. El argumento tiene algunos giros demasiado "tramposos".

Te gustará + que... Y + que...

LOVERS IN A DANGEROUS...



PAYDAY 2



80	**» GRÁFICOS** Sobresalientes para ser un indie, pero flojean comparados con otros AAA.
80	**» SONIDO** Tanto voces como efectos y música son simplemente correctos.
88	**» DIVERSIÓN** La variedad de situaciones y la propuesta cooperativa enganchan.
70	**» DURACIÓN** Entre 6 y 8 horas dependiendo de nuestro ritmo de juego.
NOTA 85	Como experiencia cooperativa no tiene rival y tiene momentos inolvidables, pero el argumento flojea en su fase final.



EXCLUSIVO PlayStation VR



Género:
SHOOTER

Desarrollador:
SAMURAI PUNK

Editor:
AVANCE DISCOS

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
19,95€

Precio Edición Física:
24,95 €



JUGADORES **1** | JUG ONLINE **NO**



TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

http://avancediscos.com/portfolio/the-american-dream-vr-prow/



Trabajar en un restaurante haciendo hamburguesas a tiros es uno de los retos más divertidos de este shooter exclusivo de PS VR.

» UNA SÁTIRA EN FORMA DE SHOOTER

The American Dream nos presenta una sucesión de escenas en las que tendremos que cumplir determinados objetivos usando dos mandos Move. La mayoría es apuntar y disparar, aunque con algunos matices.



1 **ARMAS PARA TODO.** Según el nivel, empuñamos pistola, escopeta, rifle o ametralladora. Pero siempre arma en mano. Eso sí, no podremos elegirlas.



2 **PS MOVE.** Dos mandos Move son imprescindibles para jugar... y para bailar con nuestra novia en el "baile anual". Ya veis que no todo es disparar... pero casi.



3 **RESPONDE PREGUNTAS** a tiros como "en una escala del 1 al 10, ¿cuánto amas a América?" Pues 10, claro está. Las "encuestas" son desternillantes.

VIVE EL **SUEÑO AMERICANO** A TIRO LIMPIO

The American Dream

Samurai Punk tira de ironía para tratar el siempre polémico uso de las armas en Estados Unidos en este shooter exclusivo para PlayStation VR.

Estamos en un año clave para PlayStation VR. Con una buena base de dispositivos ya instalada, es momento de lanzar buenos juegos compatibles con esta tecnología. Y además de Sony, hay otras compañías que están decididas a apoyarlo. Como Avance Discos que, aparte de lanzar *Theseus VR* en formato físico, este mes estrenan *The American Dream* y *Time Carnage* (analizado también en este mismo número).

En un momento bastante delicado, en el que desde determinados círculos se sigue intentando culpar a los videojuegos de las matanzas que desgraciadamente ocurren en Estados Unidos, resulta bastante revelador que un videojuego sea utilizado precisamente como herramienta para criticar el abusivo uso de las armas de fuego que se hace en el país norteamericano. Y todo ello tirando de ironía y sin derramar ni una sola gota de sangre. *The American Dream* nos propone un viaje vital y virtual que abarca todas las etapas de la vida de un americano o americana (podemos elegir el sexo) "de pro". Empezamos siendo bebés, luego jugaremos con nuestro padre, entraremos en el mercado laboral, coquetearemos con nuestro vecino o vecina hasta conseguir una cita, nos casaremos y criaremos a nuestro propio hijo... La particularidad es que interactuamos con absolutamente todo a través de las armas. Siempre tenemos un arma de fuego en la mano (necesitaremos dos mandos Move), lo que da lugar a que situaciones tan cotidianas y "americanas", como arreglar el jardín o sentarnos a ver la tele hinchándonos a cervezas en plan Homer Simpson, cobren una nueva dimensión... de lo más absurda.





Empezaremos el juego siendo bebés y viviremos todas las etapas de la vida de un americano "de pro", siempre arma en mano.



Voces y subtítulos están en inglés. Una pena si no te defiendes con este idioma, porque te perderás gran parte de su "gracia".



Los escenarios son "decorados" y los personajes son sonrientes "troquelables" con estética en plan años 50. Sencillo, efectivo y todo un contrapunto.





The American Dream es una sátira en la que todo se resuelve con armas pero sin derramar ni una gota de sangre.

La crítica está presente en todos los rincones del juego, que se estructura en una sucesión de pequeños niveles lineales. Aquí no hay "mareos", porque viajaremos de un escenario a otro en una vagoneta y los decorados se ván montando a base de "troquelables" con la "feliz" estética americana de los años 50. En cada escena "de acción" estamos sentados, así que al no haber movimiento, no hay mareo.

En cada nivel tenemos que cumplir unos objetivos determinados y nos premiarán con más dólares en función de cómo lo hagamos (y de lo "americanos" que seamos). También hay 48 estrellas escondidas que deberemos encontrar y disparar, a modo de coleccionable. Dependiendo del nivel, empuñaremos pistolas, escopeta, rifle de francotirador o ametralladora. Y un simpático perrete llamado (con toda la intención del mundo) Buddy Washington, ejercerá de narrador entre las distintas escenas. Su narración es impagable y te desternillarás de risa (y escandalizarás) escuchándole... siempre que te manejes con el inglés. Y éste es uno de los dos problemas que le vemos a *The American Dream*. Si no sabes inglés, te perderás gran parte de su "gracia". El otro problema es su duración. En unas tres horas podemos completar este satírico viaje vital. Y aunque siempre podemos volver a los distintos niveles para mejorar nuestras puntuaciones, para localizar las 48 estrellas o para conseguir algún trofeo que se nos quedara pendiente, una vez terminado el juego por primera vez, pierde ya casi todo su interés. Pero si tienes PS VR y dos mandos Move, es una propuesta de lo más interesante por todo lo que representa.



Cada nivel tiene sus objetivos y nos premiarán con más dólares en función de cómo lo hagamos. También hay estrellas ocultas.



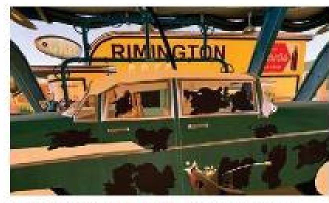
Las armas se recargan de un modo muy intuitivo gracias a los mandos Move. Pero vigilad no tener nada a vuestro alrededor...

UN VIAJE VITAL CON EL ARMA EN LA MANO

The American Dream nos propone una serie de situaciones costumbristas bien conocidas no sólo por el público norteamericano, sino también por el resto del mundo gracias a películas y otros productos culturales. El impacto que supone resolver estas situaciones usando armas es tremendo.



JUEGA CON PAPÁ y devuélvele la pelota acertando el tiro con tu pistola. Es uno de los minijuegos que veremos.



LIMPIAR COCHES A TIROS es uno de los trabajos que tendremos que hacer, aparte de agujerear bagels o hacer hamburguesas.



EL TABACO y la comida "basura" también se llevan sus "palos" en esta ácida sátira que es *The American Dream*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El mensaje que transmite tirando de ironía y con una estética muy bien elegida.

» LO PEOR

Si no sabes inglés te perderás gran parte de su "gracia". Y se puede acabar en tres horas.

Te gustará + que...

ARIZONA SUNSHINE



Te gustará − que...

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD



78	**» GRÁFICOS** Troquelables con la "feliz" estética americana de la década de los 50.
85	**» SONIDO** El narrador (Michael Dobson) es impagable, pero está en inglés.
79	**» DIVERSIÓN** Hay niveles más divertidos que otros, pero es muy gracioso en general.
67	**» DURACIÓN** En 3-4 horas puede completarse. Algo más si buscas todos los trofeos.
NOTA 78	Una sátira en forma de shooter para PS VR que disfrutarás si estás concienciado con el tema que trata y entiendes el inglés.







Q.U.B.E. 2 es un juego de puzles en primera persona de brillante diseño y con una historia de ciencia-ficción de fondo.

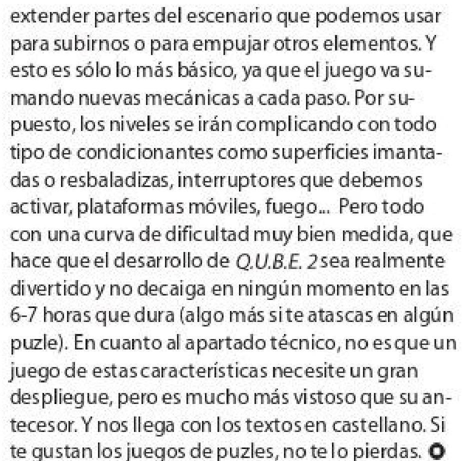
MUCHO MÁS QUE **PUZLES** ELEVADOS AL CUBO

Q.U.B.E. 2

El catálogo de puzles de PS4 se enriquece con esta propuesta que luce un brillante diseño y un desarrollo que logra engancharnos de principio a fin.

Los juegos de puzles hace tiempo que gozan de un prestigio más que merecido. Títulos como *The Witness*, *Braid* o los *Portal* son absolutas obras maestras en su género. Y a su estela se coloca *Q.U.B.E. 2*, secuela de otro notable puzle que recibimos en PS4 hace tres años, aunque no hace falta haber jugado a aquél para disfrutar de éste.

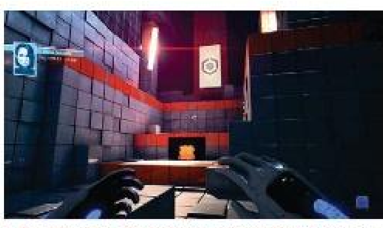
Con una historia de ciencia ficción de fondo (bastante prescindible), *Q.U.B.E. 2* nos sumerge una lineal sucesión de salas repletas de puzles de dificultad creciente. Para avanzar por los escenarios contamos con un guante que nos permite activar diferentes funciones en los cubos blancos en función del color que elijamos: podemos generarlos con el color verde; gracias al azul podemos propulsarnos y dar grandes saltos; y el rojo permite



extender partes del escenario que podemos usar para subirnos o para empujar otros elementos. Y esto es sólo lo más básico, ya que el juego va sumando nuevas mecánicas a cada paso. Por supuesto, los niveles se irán complicando con todo tipo de condicionantes como superficies imantadas o resbaladizas, interruptores que debemos activar, plataformas móviles, fuego... Pero todo con una curva de dificultad muy bien medida, que hace que el desarrollo de *Q.U.B.E. 2* sea realmente divertido y no decaiga en ningún momento en las 6-7 horas que dura (algo más si te atascas en algún puzle). En cuanto al apartado técnico, no es que un juego de estas características necesite un gran despliegue, pero es mucho más vistoso que su antecesor. Y nos llega con los textos en castellano. Si te gustan los juegos de puzles, no te lo pierdas.



Gracias a nuestro guante podemos cambiar de color los cubos blancos, generando así distintos efectos.



En cada zona, sólo podemos crear un bloque de cada color. Si "repetimos" color, el anterior se eliminará.

» TRES **COLORES** QUE DAN MUCHO JUEGO

① **VERDE.** Podremos generar un cubo que nos permirá interactuar con el entorno de maneras muy distintas, como activar interruptores.

② **AZUL.** Nos premite dar grandes saltos o propulsar todo aquello que toque. De nuevo, esto abre muchas posibilidades según el escenario.

③ **ROJO.** Con esta función generamos una especie de columna. que podemos usar para subirnos, para desplazar otros elementos, etc.





Género: **SUPERVIVENCIA**
Desarrollador: **MOJO BONES**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99€**

JUGADORES 1 · JUEGO ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES – · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

https://en.bandainamcoent.eu/impact-winter



■ Los restos de la civilización son el lugar de donde sacar todo tipo de materiales y suministros en esta estratégica aventura de supervivencia.

SOBREVIVIENDO A UN LARGO Y DURO INVIERNO

Impact Winter

Si alguien pensaba que el buen tiempo estaba a la vuelta de la esquina, que se vaya preparando para una aventura tan exigente como gélida.

Nadie dijo que sobrevivir en un mundo helado y lleno de peligros fuese fácil. Y eso es algo que *Impact Winter* pone de manifiesto desde sus primeros minutos. Tras el impacto de un meteorito, nuestro objetivo será intentar sobrevivir durante una angustiosa cuenta atrás, realizando todo tipo de tareas a la vez que vigilamos la energía, el hambre, la sed o la moral de los personajes.

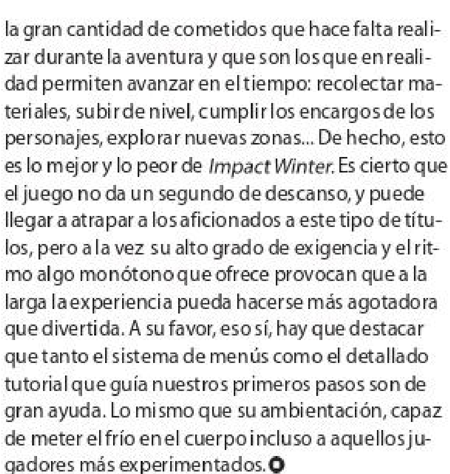
Porque, en realidad, no estamos solos. Por un lado hay un grupo de cuatro compañeros a los que hay que cuidar. La buena noticia es que estos, a su vez, son capaces de ofrecer ayuda por medio de habilidades como cocinar, arreglar distintos aparatos o enseñar técnicas de supervivencia. Y por el otro, hay un robot que hace las expediciones al exterior más llevaderas. Más aún si se tiene en cuenta la gran cantidad de cometidos que hace falta realizar durante la aventura y que son los que en realidad permiten avanzar en el tiempo: recolectar materiales, subir de nivel, cumplir los encargos de los personajes, explorar nuevas zonas... De hecho, esto es lo mejor y lo peor de *Impact Winter*. Es cierto que el juego no da un segundo de descanso, y puede llegar a atrapar a los aficionados a este tipo de títulos, pero a la vez su alto grado de exigencia y el ritmo algo monótono que ofrece provocan que a la larga la experiencia pueda hacerse más agotadora que divertida. A su favor, eso sí, hay que destacar que tanto el sistema de menús como el detallado tutorial que guía nuestros primeros pasos son de gran ayuda. Lo mismo que su ambientación, capaz de meter el frío en el cuerpo incluso a aquellos jugadores más experimentados.



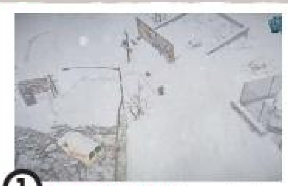
■ Una inglesia abandonada es el punto de partida y el lugar al que siempre hay que regresar en la aventura.



■ Hay multitud de roles para asignar a los compañeros. Muchos de ellos se van desbloqueando con el tiempo.



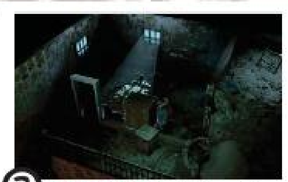
AGUANTANDO TREINTA DÍAS BAJO CERO



1 **AMBIENTACIÓN** Sin ser ningún prodigio técnico, *Impact Winter* sabe transmitir la desolación y la dureza de un mundo post-apocalíptico.



2 **COMPAÑEROS.** En la lucha por salir adelante, es mejor tener ayuda. sobre todo si los supervivientes saben realizar tareas útiles y necesarias.



3 **INVESTIGAR.** La vida fuera del refugio no es lo que se dice fácil, pero sí imprescindible si se quiere seguir con vida cuando llegue el rescate.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La inhóspita ambientación y la multitud de tareas por realizar. Es estrategia pura.

» LO PEOR
Con el paso de las horas la experiencia de juego puede hacerse algo plana.

72	**» GRÁFICOS** Cumplen, aunque los personajes a veces son demasiado pequeños.
70	**» SONIDO** La banda sonora encaja con la temática, pero se repite mucho.
74	**» DIVERSIÓN** Siempre hay cosas por hacer, si bien le falta un poco de chispa.
80	**» DURACIÓN** Aguantar todo un mes da para bastantes horas de juego.
NOTA 74	Si lo tuyo es la supervivencia en condiciones extremas, es una propuesta interesante. Al menos durante un tiempo...





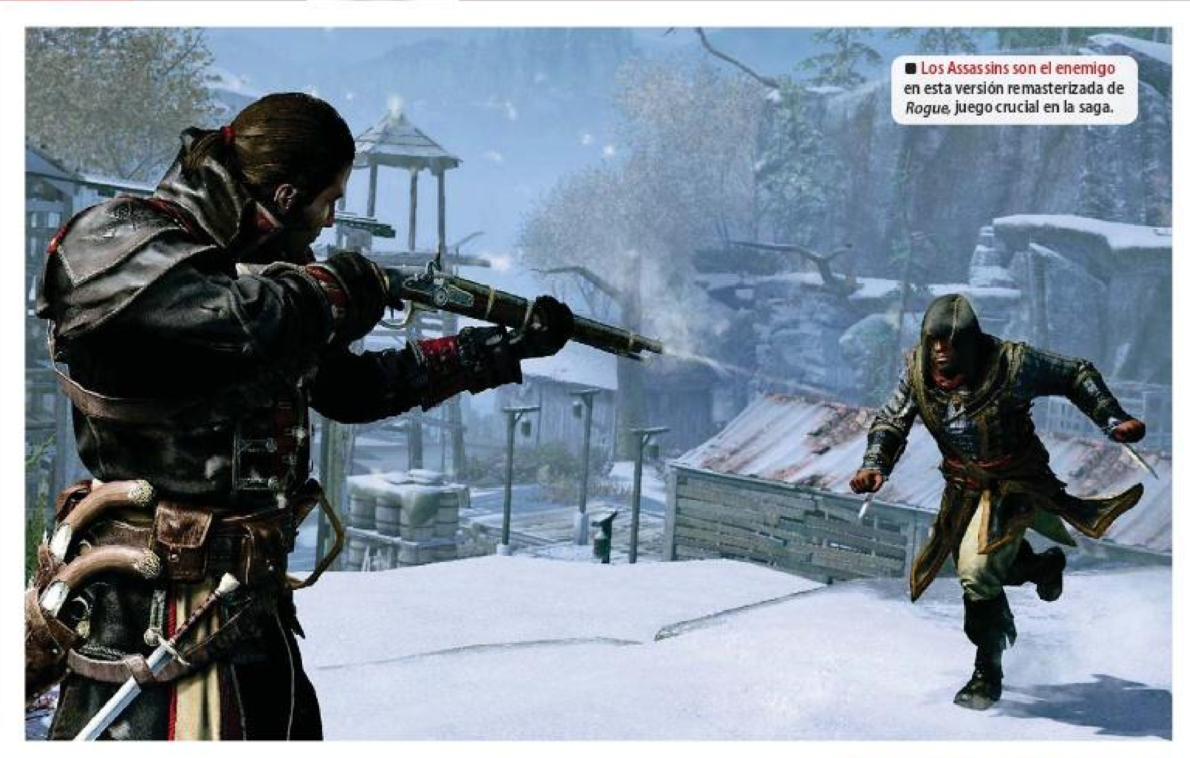


Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
UBISOFT
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €



JUGADORES: **1**
JUG ONLINE: **NO**
TEXTOS: **CASTELLANO**
VOCES: **CASTELLANO**
BLU-RAY: **SÍ**
RESOLUCIÓN: **4K**

https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-rogue-remastered/



Los Assassins son el enemigo en esta versión remasterizada de *Rogue*, juego crucial en la saga.

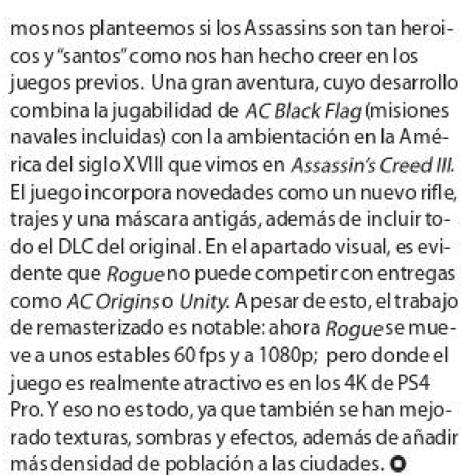
DE **ASESINO** A **TEMPLARIO** EN UNA AVENTURA ÉPICA

Assassin's Creed Rogue Remastered

¿Y si la historia no es como nos la han contado los Assassins? *AC Rogue* vuelve con una gran versión, que nos descubre el punto de vista templario.

Hace cuatro años la saga *Assassins' Creed* tuvo, de forma simultánea, un título para la nueva generación de PS4 (*AC Unity*) y otro diferente para PS3: *Assassin's Creed Rogue*. En aquel doble lanzamiento *Rogue* quedó un poco eclipsado, pero por suerte Ubisoft lo trae de vuelta en una versión remasterizada, para que todos los que se lo perdieron puedan disfrutarlo.

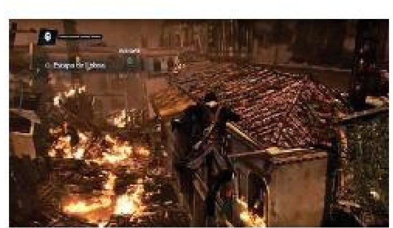
Shay Cormac es el protagonista de *Rogue*, cuya traducción libre sería "renegado". Y es que Shay comienza como Assassin, pero al descubrir que La Hermandad tiene métodos más bien cuestionables, decide pasarse al bando templario. Este es el eje de uno los mejores guiones de la saga, con un personaje que evoluciona a la par que sus motivaciones. Además *Rogue* logra que nosotros mis-



mos nos planteemos si los Assassins son tan heroicos y "santos" como nos han hecho creer en los juegos previos. Una gran aventura, cuyo desarrollo combina la jugabilidad de *AC Black Flag* (misiones navales incluidas) con la ambientación en la América del siglo XVIII que vimos en *Assassin's Creed III*. El juego incorpora novedades como un nuevo rifle, trajes y una máscara antigás, además de incluir todo el DLC del original. En el apartado visual, es evidente que *Rogue* no puede competir con entregas como *AC Origins* o *Unity*. A pesar de esto, el trabajo de remasterizado es notable: ahora *Rogue* se mueve a unos estables 60 fps y a 1080p; pero donde el juego es realmente atractivo es en los 4K de PS4 Pro. Y eso no es todo, ya que también se han mejorado texturas, sombras y efectos, además de añadir más densidad de población a las ciudades.

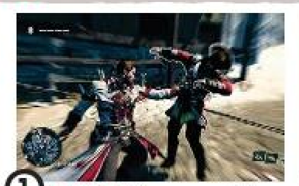


Esta versión para PS4 incorpora mejoras como una mayor densidad de población y texturas optimizadas.



La huida de Lisboa en pleno terremoto es uno de los momentos más dramáticos de la saga. Se ve genial a 4K.

» LA VIDA DE UN **TEMPLARIO** EN EL SIGLO XVIII



① **EN TIERRA.** Tenemos combates y exploración "típicamente *Assassin*", pero también hay bases enemigas a tomar, caza, restauración de casas...



② **EN ALTA MAR.** Con nuestro buque podemos atacar navíos del enemigo, cazar ballenas, buscar tesoros... ¡o cantar viejas melodías!



③ **PRESENTE.** Son fases en primera persona, en las oficinas de Abstergo. En ellas resolvemos puzles y hablamos con personajes clave, como Otso Berg.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su genial guion, atípico y estimulante. Buen trabajo de remasterizado. Es muy variado.

» LO PEOR
Se nota que es de la generación anterior. El combate ha envejecido un poco mal.

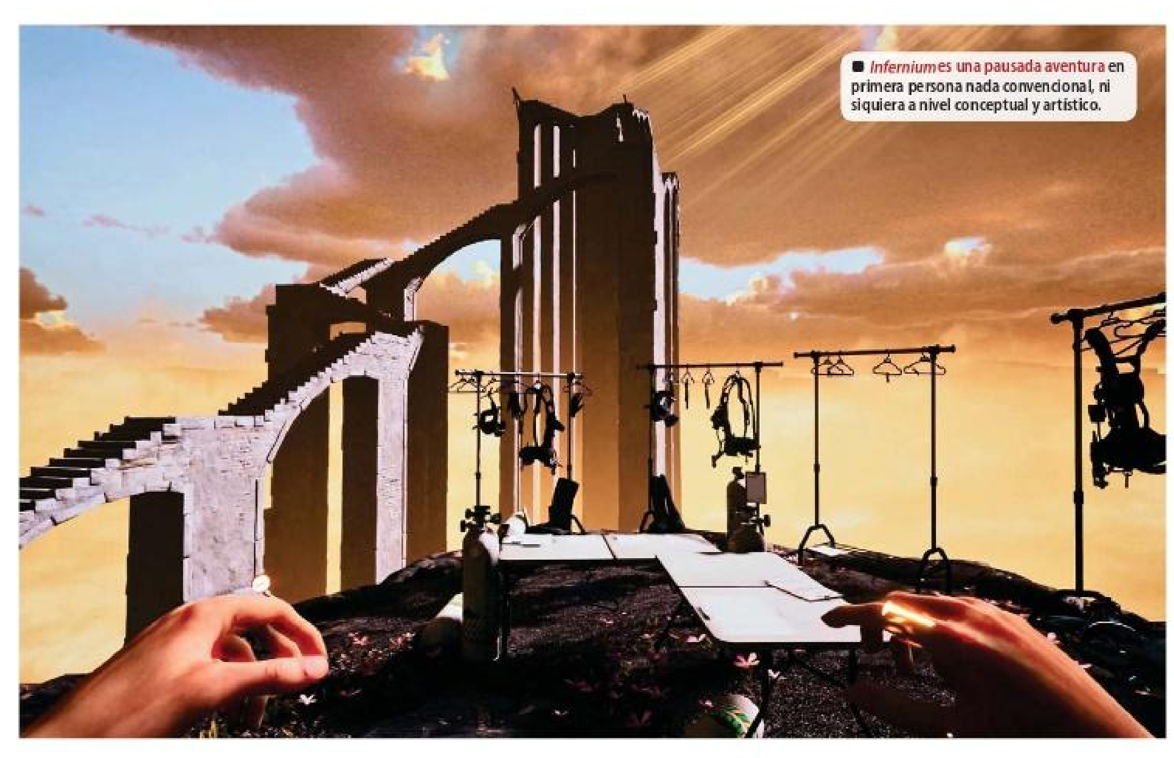
80	**» GRÁFICOS** Su apartado técnico es modesto, pero se ha optimizado muy bien.
83	**» SONIDO** Tiene doblaje al castellano y melodías que ambientan muy bien.
85	**» DIVERSIÓN** El guion es de los que te "atrapan", y tiene una jugabilidad muy variada.
85	**» DURACIÓN** De los más cortos de la saga, pero aun así son casi 40 horas de juego.
NOTA 83	La mejor versión posible de *Rogue* nos permite descubrir (o revisitar) una de las entregas más memorables de la serie.



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **C.CORONADO**
Editor: **C.CORONADO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **22,95 €**

JUGADORES: 1
JUG ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: –
BLU-RAY: NO
RESOLUCIÓN: 1080 P

https://twitter.com/carlosgamedev



Infernium es una pausada aventura en primera persona nada convencional, ni siquiera a nivel conceptual y artístico.

UN **EXTRAÑO VIAJE** POR EL **MÁS ALLÁ**

Infernium

De la mente del autor Carlos Coronado llega un lanzamiento distinto a casi todo lo que hemos jugado. Para bien y para mal.

En los tiempos que corren de grandes producciones y propuestas muy convencionales, resulta complicado encontrar juegos que realmente supongan un reto diferente. Uno en el que no se lleve al jugador de la mano en casi todo momento. *Infernium* es una de esas aventuras.

Sus primero compases, de hecho, pueden resultar desconcertantes. Uno aparece en un mundo extraño sin saber muy bien qué es lo que tiene que hacer, ni cómo, generando una sensación similar a la de viejos clásicos como *Myst*. De hecho, ese es uno de los principales alicientes del juego: descubrir más. Sus mecánicas, tampoco son lo que dice muy típicas. Básicamente en *Infernium* hay que avanzar por distintas zonas por lo general bastante bien diseñadas y artísticamente atractivas, absorviendo esferas de energía para desbloquear puertas, así como resolver puzles y teletransportarse por las plataformas del entorno. ¿Simple? En absoluto. Es más, todo en este juego parece estar pensado para provocar tensión en el usuario. Un curioso contraste entre el ritmo lento y reflexivo de la aventura (no es nada raro tener que dar bastantes vueltas antes de saber hacia dónde hay que dirigirse) y la presión de los insistentes enemigos. Cuando uno nos atrapa, o si calculamos mal dónde pisamos, regresaremos a un "limbo" desde el que volvemos al punto de control más cercano. Todo ello en un mundo formado por varios escenarios, que a su vez ofrecen rutas alternativas. En resumen, un juego difícil que requiere tiempo de adaptación, pero que puede ser interesante para quienes busquen un auténtico desafío poco común.



Los enemigos no son demasiado frecuentes, pero sí insistentes como ellos solos. Si los ves, echa a correr.



Cada vez que mueres, una de estas esferas luminosas se apaga. Y toca volver a este enigmático lugar.

» ABRIÉNDONOS PASO ANTE **LO DESCONOCIDO**

1 **EXPLORAR.** No se trata de un título lineal. Encontrar el camino entre los distintos escenarios conectados entre sí es una de las claves del juego.

2 **TELETRANSPORTE.** Resulta imprescindible para alcanzar muchos puntos a los que no se puede llegar avanzando. Y requiere precisión.

3 **PUZLES.** Algunos son bastante evidentes, como accionar palancas y abrir puertas, pero otros obligan a darle un poco más al "coco".

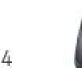


VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Técnicamente, resulta bastante sólido. Y su propuesta es diferente de lo habitual.

» **LO PEOR**
Los jugadores menos pacientes lo encontrarán algo lento y complicado.

80	» **GRÁFICOS** Logran transmitir con entereza el estilo melancólico de la aventura.
70	» **SONIDO** Acompaña el transcurrir del juego sin demasiados alardes.
74	» **DIVERSIÓN** La exploración está conseguida, aunque avanzar cuesta lo suyo.
79	» **DURACIÓN** El hecho de que existan distintas rutas expande la experiencia.
NOTA 75	**Una atípica y original aventura de pausado desarrollo que invita más a usar la cabeza que los gatillos.**







La jugabilidad pausada y repleta de puzles es la base que da forma a esta aventura gráfica.

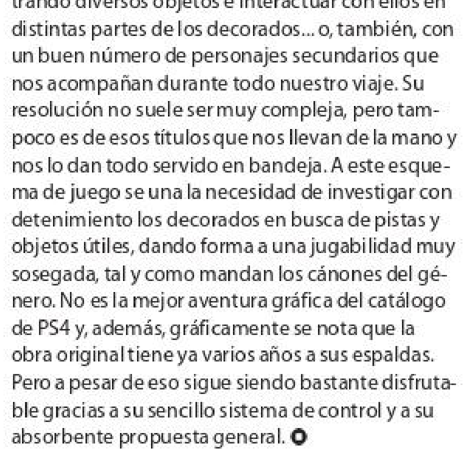
UNA **AVENTURA GRÁFICA** A LA ANTIGUA USANZA

The Raven Remastered

Un ladrón anda suelto y de nosotros depende darle caza. ¿Lo lograremos? Todo depende de nuestra capacidad para resolver puzles.

Sin ser el género más popular en la actualidad, por lo menos las aventuras gráficas, las de toda la vida, van recuperando su hueco. Un estilo de juegos al que pertenece *The Raven Remastered*, una obra notable que nos anima a convertirnos en un detective suizo para tratar de dar con el ladrón de fama internacional conocido como The Raven. Una tarea que nos mantendrá entretenidos durante unas diez o doce horas.

A lo largo de tres episodios nos vemos envueltos en un misterio que tarda un poco en arrancar pero que acaba siendo bastante interesante. Y para resolverlo debemos ir superando los distintos puzles que van sucediéndose paulatinamente, siendo esta precisamente la base sobre la que descansa la aventura. Para ello, es necesario ir encontrando diversos objetos e interactuar con ellos en distintas partes de los decorados... o, también, con un buen número de personajes secundarios que nos acompañan durante todo nuestro viaje. Su resolución no suele ser muy compleja, pero tampoco es de esos títulos que nos llevan de la mano y nos lo dan todo servido en bandeja. A este esquema de juego se una la necesidad de investigar con detenimiento los decorados en busca de pistas y objetos útiles, dando forma a una jugabilidad muy sosegada, tal y como mandan los cánones del género. No es la mejor aventura gráfica del catálogo de PS4 y, además, gráficamente se nota que la obra original tiene ya varios años a sus espaldas. Pero a pesar de eso sigue siendo bastante disfrutable gracias a su sencillo sistema de control y a su absorbente propuesta general.





La trama tarda en arrancar pero termina siendo bastante interesante. ¿Qué hay detrás de The Raven?



La ambientación de cada escenario está bien recreada y, sin ser un portento gráfico, cumple con dignidad.

JUGANDO A SER **DETECTIVES**



1 **CONVERSAR** en español con el resto de los personajes es fundamental para obtener pistas... y extraer perfiles de sus personalidades.



2 **EXAMINAR OBJETOS** y tratar de descifrar sus diferentes utilidades es otra de nuestras tareas principales, así como consultar nuestra libreta.



3 **RESOLVER PUZLES** de diversa índole es lo que separa a un simple policía de un gran detective. ¿Seréis capaces de superarlos sin ayuda?



VALORACIÓN

LO MEJOR
Su propuesta resulta bastante llamativa. Determinados puzles son realmente buenos.

LO PEOR
Algunos personajes están muy estereotipados. El ritmo a veces es demasiado lento.

70	**GRÁFICOS** Se nota que el juego original es de 2013, pero tampoco desentona.
81	**SONIDO** Banda sonora bastante trabajada y convincentes voces en inglés.
74	**DIVERSIÓN** El título es entretenido y su pausada jugabilidad llega a enganchar.
71	**DURACIÓN** De 10 a 12 horas tardaremos en llegar al final. No es muy rejugable.
NOTA 71	**Sin ser la mejor aventura gráfica del catálogo, consigue mantenernos entretenidos gracias a sus puzles y guión.**





Inmortal Redneck mezcla elementos "roguelike" con disparos en primera persona.

ENCANTADOS DE CAER EN ESTA **"ESTAFA" PIRAMIDAL**

Inmortal Redneck

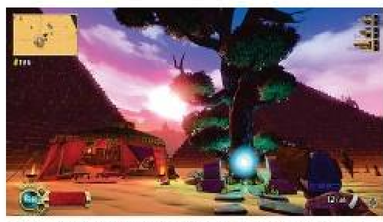
El estudio madrileño Crema Games nos ofrece un shooter sencillo y sin carga narrativa, que va directo al meollo jugable y que engancha como pocos.

Siguiendo la estela de shooters directos, rápidos y directos como *Serious Sam*, *Inmortal Redneck* se presenta como el mismo estilo y también con ambientación egipcia, pero ofreciendo un formato "roguelike" que ha conseguido engancharnos de mala manera.

Cada pirámide que exploramos se genera de forma aleatoria, por lo que nunca sabemos qué nos espera en cada una, por mucho que sea la decimoquinta vez que la visitamos. El bucle jugable es de lo más sencillo y adictivo. Entramos en una pirámide, avanzamos todo lo posible, morimos, gastamos el dinero obtenido en mejoras para nuestro protagonista y volvemos a empezar nuestro recorrido. Así, al contrario que en otros juegos de estilo *Rogue*, no tenemos que empezar de cero del todo, sino que nuestro personaje va siendo cada vez más fuerte y, en consecuencia, alcanzar la cúspide de la pirámide y acabar con el jefe final que nos aguarda en la última planta debería ser más sencillo. Lo mejor, sin embargo, es que nuestro camino está repleto de pergaminos que modifican la experiencia notablemente, como adquirir un triple salto, cambiar la gravedad, aumentar nuestra velocidad, desactivar trampas, volvernos inmunes a la lava y un larguísimo etcétera que hace que cada partida sea muy distinta a la anterior. Tiene sus defectos, como un elenco de enemigos algo reducido y no muy inteligente, un apartado técnico normalito o que se vuelve repetitivo con las horas, pero el sentido del humor, el completo arsenal y su desarrollo procedural nos han hecho caer como en las mejores estafas piramidales.



En la cúspide de cada pirámide nos espera un jefe final que nos pone las cosas verdaderamente difíciles.



Antes de entrar en las pirámides podemos gastar el oro obtenido en la tienda o en el árbol de habilidades.

DESCUBRIENDO LOS SECRETOS DE LA **PIRÁMIDE** JUGABLE



1 **DISPAROS.** La pirámide se asienta sobre una base de disparos en primera persona con un ritmo frenético y más de 50 armas distintas.

2 **MODIFICADORES.** Sobre los tiroteos, se coloca un sistema de pergaminos que modifican el comportamiento de la jugabilidad.

3 **ROGUE.** En la cúspide se sitúan elementos como reiniciar los niveles al morir, la generación aleatoria de los mapeados o el árbol de habilidades.



VALORACIÓN

LO MEJOR
El sistema de modificadores, de mapeados aleatorios y de armas, engancha mucho.

LO PEOR
La IA de los enemigos es muy simple, los gráficos son mediocres y se vuelve repetitivo.

75	**GRÁFICOS** Son bastante simples, pero la alta tasa de frames lo compensa.
70	**SONIDO** Banda sonora egipcia muy manida, pocas voces y efectos notables.
76	**DIVERSIÓN** El bucle luchar, morir, mejorar, luchar, morir,... es muy adictivo.
75	**DURACIÓN** Hay tres pirámides, pero el carácter aleatorio de los mapas ayuda.
NOTA 75	El planteamiento es simple y no es un prodigio gráfico, pero gracias a su estilo "roguelike" logra enganchar a base de bien.



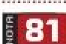

Morimos cada minuto (aunque conservando los progresos). Eso hace que tengamos que medir bien los pasos.

PS4 | DEVOLVER DIGITAL | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 9,99 €

Minit

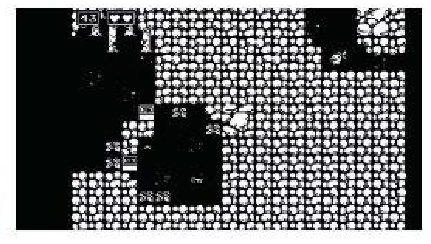
Devolver Digital vuelve a demostrar su buen olfato "apadrinando" esta pequeña y genial aventura "indie" de exquisito diseño que tiene una característica muy especial: hagamos lo que hagamos, nuestro protagonista muere siempre en un minuto. ¿Y entonces cómo avanzamos? Pues muy sencillo: recordando lo que hemos hecho en partidas anteriores (conservaremos los objetos y mejoras que hayamos conseguido, como monedas o corazones extra). Un ejemplo muy básico: pongamos que un matorral nos impide el paso a una nueva zona. Morimos, pero en la siguiente "vida", encontramos la espada en otra zona del mapa. Morimos, pero ya con la espada podemos volver al matorral para segarlo y pasar a la nueva zona donde hallaremos nuevas pistas. Morimos... Nuestro único límite para avanzar es un minuto, con lo que debemos medir muy bien nuestros pasos, lo que da lugar a verdaderos rompecabezas. Y todo con una puesta en escena que nos remite al primer *The Legend of Zelda*, pero con una estética minimalista y en blanco y negro. Y con mucho sentido del humor (y textos en castellano). Una pequeña obra de ingeniería "videojueguil" que nos ha encantado.

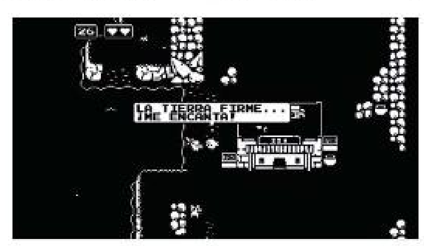
VALORACIÓN. **Un aventura de exquisito diseño cuyos puzles y secretos iremos descubriendo minuto a minuto. Brillante.**





Minit se divide en "pantallas" que forman un gran rompecabezas, siempre limitados por un minuto de vida.







MLB The Show 18 es un simulador de béisbol que no tiene nada que envidiar a *FIFA* en modos de juego.

PS4 | SONY SAN DIEGO STUDIO | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 49,99€

MLB The Show 2018

El béisbol no es un deporte muy popular en nuestro país, pero gracias a PS Store nos llega todos los años este simulador de Sony. En esta entrega, en San Diego Studio se han centrado en depurar la jugabilidad, además de introducir mejoras en su apartado gráfico. Pero el plato fuerte siguen siendo sus modos de juego, desde manejar una franquicia (con licencia de la MLB) o llevar a un jugador a lo más alto en Road to the Show, hasta una modalidad similar al Ultimate Team de *FIFA* o un modo Retro inspirado en los arcades clásicos. Eso sí, no llega con textos en castellano.

VALORACIÓN. **A poco que te guste el béisbol y la MLB, lo vas a gozar. Pero también es accesible para curiosos que quieran acercarse a este deporte.**





Las misiones de defensa suponen una de las novedades de la secuela de este shooter tan... particular.

PS4 | PQUBE/MERIDIEM GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 44,95 €

Gal Gun 2

Esta secuela retoma la premisa del original (un estudiante de instituto es "bendecido" con la misión de exorcizar a sus compañeras, presas de la lujuria, mientras busca conquistar a su amor) y la enriquece con una nueva estructura y más tipos de misiones. Aunque en el fondo todo se reduce a disparar con nuestra pistola de feromonas y "aspirar" los demonios de las chicas que se lanzarán a nosotros como locas, las nuevas misiones (de defensa, de búsqueda...) le dan otro tono a este disparatado "shooter", que nos llega con textos en inglés y voces en japonés.

VALORACIÓN. **Si te gustó el anterior, esta secuela incorpora algunas novedades de interés al tiempo que mantiene muchas de sus mecánicas.**





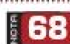
Gigantescos trolls y sus huestes serán nuestros enemigos en este decepcionante juego de acción.

PS4 | BADLAND GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Extinction

Como si de *Attack on Titan* se tratase, en *Extinction* una especie de trolls gigantes (llamados Ravenii) están empeñados en acabar con la humanidad. Nuestra última esperanza es un poderoso guerrero llamado Avil que, armado con su espada y una especie de látigo-gancho, se enfrentará contra ellos y sus huestes él solito. La premisa es atractiva de primeras, pero pronto se torna bastante monótona, debido a un sistema de combate algo simple y, sobre todo, a sus repetitivas misiones, que básicamente se reducen a acabar con los "colosos" que toquen (hay distintos tipos) evitando que lo destruyan todo a su paso. Una lástima porque prometía mucho más.

VALORACIÓN. **Las primeras horas entretiene, pero pronto se torna repetitivo. Hay opciones mucho mejores en PS4, y más a este precio.**


NOTA 68



Distintos tipos de guerreros luchan en batallas para hasta 4 jugadores y muy accesibles.

PS4 | SABER INTERACTIVE | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,95€

World of Warriors

Los mejores guerreros de la historia miden sus armas en este juego de acción muy orientado hacia el multijugador y con orígenes "móviles" (tuvo una versión "por turnos" para Android) En *World of Warriors*, soldados romanos, vikingos, samuráis, aztecas, espartanos y otros tipos de guerreros van luchar en batallas para hasta 4 jugadores, tanto en local como online. El sistema de combate es sencillo pero efectivo, lo que hace que estas refriegas sean disfrutables por todo tipo de público. Por desgracia, pronto notaremos que le faltan opciones y variedad en sus modos de juego. También tiene campaña para jugar en solitario, pero es muy sosa.

VALORACIÓN. **Repartir mandobles en compañía siempre es entretenido. Pero le faltan opciones y más variedad. Y jugando solo es repetitivo.**


NOTA 65











Resistir oleadas y oleadas de enemigos es lo que nos propone este shooter exclusivo de PS VR que también requiere dos mandos Move.

EXCLUSIVO PlayStation VR

PS4 | WALES INTERACTIVE/AVANCE DISCOS | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 24,99 €

Time Carnage

Esta propuesta exclusiva de PlayStation VR nos permite viajar por el tiempo y el espacio en dimensiones alternativas para enfrentarnos a enemigos tan dispares como zombis, robots, dinosaurios o gigantes. En distintas localizaciones, y siempre estándo quietos en un escenario cerrado (es decir, nada de mareos) en cada nivel tendremos que resistir hasta 10 oleadas de enemigos, que se lanzarán a nosotros como "pollo sin cabeza". Para dar buena cuenta de ellos podremos manejar hasta 25 armas distintas (desde uzis o rifles hasta ballestas). Podremos elegir 4 en cada nivel, y siempre tendremos una en cada mano (necesitaremos sendos mandos Move para jugar) mientras que las otras dos estarán recargando. La necesidad de alternar armas todo el rato de forma frenética para poder salir airosos es una buena idea. Sin embargo, pronto se vuelve repetivo, porque a pesar de cambiar de entorno, de enemigos, de armas y de poder introducir distintos condicionantes, al final todo se reduce a lo mismo: resistr oleadas y oleadas de enemigos, Y gráficamente es bastante "pobretón".

VALORACIÓN. **Un shooter para PS VR con buenas ideas pero con un desarrollo muy repetitivo.**


NOTA 67



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



■ En *La Máquina de Guerra* visitaremos nuevas localizaciones como Dunkerque o unas instalaciones secretas alemanas.



■ Liderar las escaramuzas en terrotorio egipcio es otra de las nuevas misiones incluidas en el segundo DLC de *Call of Duty: WWII.*



■ *La Máquina de Guerra* también incluye un nuevo capítulo para el divertido modo Zombis nazis, titulado El Trono Ensombrecido.



PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,95 €

■ CALL OF DUTY: WWII

La Máquina de Guerra

El popular shooter subjetivo de Activision *Call of Duty: WWII* acaba de recibir su segundo DLC. En *La Máquina de Guerra*, Sledgehammer Games nos ofrece nuevos y emocionantes mapas y experiencias, en escenarios completamente nuevos. Lucharemos en la emblemática batalla de Dunkerque, viajaremos a las instalaciones secretas de misiles V-2 en Alemania y lideraremos las escaramuzas en Egipto en un DLC que llega primero a PS4. Además, en *La Máquina de Guerra* disfrutaremos de una nueva misión del Modo Guerra, desarrollada en colaboración con Raven Software y que, bajo el nombre Operación Husky, incluye una nueva mecánica de juego: ¡nada más y nada menos que combates en el aire! Además, incluye un nuevo episodio de la historia de Zombis nazis, llamado El Trono Ensombrecido, que lleva la historia de Barbarossa a un nuevo nivel. Y todo a un precio bastante ajustado.

VALORACIÓN. Una buena ristra de contenidos que nos animan a seguir en la batalla. Y a un buen precio.



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISP. | 4,99 €

■ DRAGON BALL FIGHTERZ

Broly y Bardock

Broly y Bardock se suman al plantel de luchadores de *DBFZ*. Por 4,99 euros (cada uno), tendréis al personaje, con 5 colores para su traje y su avatar. Además, con estos dos nuevos personajes se podrán desbloquear escenas dramáticas.

VALORACIÓN. Hay que reconocer que 5 euros por cada personaje es caro, pero es una tentación para los fans.



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISP. | 7,99 €

■ TEKKEN 7

Noctis Lucis Caelum Pack

El protagonista de *Final Fantasy XV* desenvaina de nuevo su espada Ex Machina para medirse a Yoshimitsu y compañía en *Tekken 7*. Además del personaje, incluye un escenario nuevo, cinco trajes y un par de canciones exclusivas..

VALORACIÓN. Un "crossover" de lo más curioso que gustará a los fanáticos de *FFXV*. Pero nos parece caro.



PS4 | BETHESDA | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Las hazañas del Capitán Wilkins

Las hazañas del capitán Wilkins es el tercer y último DLC de *Crónicas de la Libertad*. En él viajamos a Alaska junto al veterano Gerald Wilkins que, armado con sus zancos de combate, debe destruir una superarma llamada Cañón Solar.

VALORACIÓN. Armas originales y un escenario que da mucho juego para cerrar esta trilogía en forma de DLC.



PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 9,99 €

GRAVEL

Ice and Fire

Un nuevo escenario llega a *Gravel*, el juego de conducción "off-road" que Milestone y Bandai Namco lanzaron el mes pasado. Ambientado en Islandia, incluye 10 nuevos circuitos con puntos de control, un nuevo episodio para la carrera (llamado Una carrera de hielo y fuego) y nuevos eventos en circuitos nevados con tres ambientaciones diferentes: costa, montaña y valle. Podremos competir en el interior de volcanes, bajo la luz de la aurora boreal o en aldeas de pescadores. Aparte de "picarnos" en los modos de capturar la bandera y perseguir al rey de la nueva arena multijugador.

VALORACIÓN. **Nuevas ambientaciones y desafíos para este juego de conducción "off-road"., con guiño a George R. R. Martin incluido.**



PS4 | MERCURY STEAM | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99 €

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

La Traición de Hades

La *Traición del Hades*, la tercera campaña "premium" de *Raiders of the Broken Planet*, ya está disponible. Incluye 4 nuevas misiones repletas de acción, todas ellas jugables en el modo para un solo jugador, cooperativo para 4 jugadores y el intenso modo Antagonista de 4 contra 1, que enfrentan a los Raiders a la más poderosa organización militar de la galaxia: la División Hades. Superados en número y en armamento por el ejército del general Krauser, la única oportunidad de los Raiders será convencer a la jefa del cuerpo de seguridad, Ayana Kwena, de traicionar a la División Hades y ayudarles a derrotarlos desde dentro, una tarea imposible para Harec y sus aliados.

VALORACIÓN. **Cuatro misiones repletas de acción que se pueden disfrutar en solitario o en el ya clásico modo Antagonista, a los que se une el cooperativo para 4.**



PS4 | UBISOFT | ROL | YA DISPONIBLE | 11,99 €

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

Casa Bonita hasta el Amanecer

En este DLC para *South Park: Retaguardia en Peligro*, la hermana de Mysterion tiene problemas. Está en manos de los Chicos Vampiro de South Park, que han decidido dejarse caer por el restaurante favorito de Cartman, Casa Bonita. Así pues, podremos visitar este restaurante mexicano y explorar Black Bart's Cave, contemplar a los famosos clavadistas, saborear la "magia" de México y derrotar a la hermandad de los Vampiros Para ello tenemos la nueva clase Netherborn, que cuenta con cuatro nuevos poderes ocultos, góticas" vestimentas y la presencia en combate de la aprendiz de bruja Henrietta la Gótica. Rol del bueno con el humor más ácido.

VALORACIÓN. **Podría ser algo más barato, pero este DLC lo tiene todo para encandilar a los fans de la serie de animación creada por Trey Parker y Matt Stone.**

PS4 | WARNER | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 2,99 €

LEGO MARVEL SUPERHEROES 2

Capa y Puñal

Para celebrar el lanzamiento de la nueva serie de TV protagonizada por estos dos personajes, *LEGO Marvel Superhéroes 2* recibe su DLC. Este nuevo nivel comienza justo después de que Capa y Puñal obtengan sus poderes, y nosotros tenemos que ayudarles a escapar de su diabólico captor y a superar juntos una serie de retos con sus nuevas y espectaculares habilidades. Al superar el nivel, se añadirán los nuevos personajes desbloqueables Capa, Puñal, Señor Negativo, Blackout, Shroud, Nightmare y Silvermane al plantel del juego principal, con más de 200 superhéroes y supervillanos.

VALORACIÓN. **No son los personajes más conocidos del universo Marvel, pero Capa y Puñal pueden dar mucho juego, como demostrarán en su nueva serie de TV y también en este DLC.**


Este DLC incluye un nuevo nivel temático y 7 personajes nuevos, que se unen a los más 200 disponibles.

LA SAGA YAKUZA ¿POR QUÉ NOS GUSTA TANTO? (¿Y POR QUÉ NO TRIUNFA COMO DEBERÍA?)

LA DURA VIDA DE KAZUMA KIRYU

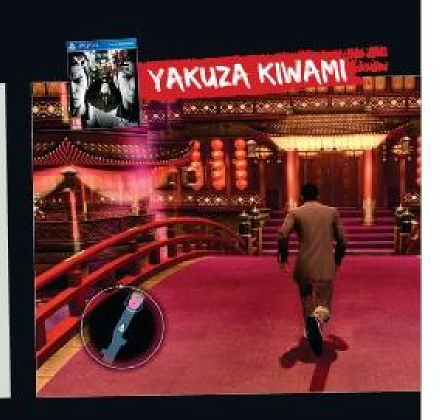
LA HISTORIA DE *YAKUZA* es, en esencia, la historia de Kazuma Kiryu,. Una historia que arrancó en 2006 en PS2 con el primer *Yakuza* y que culmina, 12 años después, este mes de abril en PS4 con *Yakuza 6*. Si habéis llegado "tarde" y queréis disfrutar desde el principio de esta inolvidable historia, tranquilos, que es buen momento para hacerlo. En PS4 han salido *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami* ("remake" del primero) y *Kiwami 2* "(remake" de *Yakuza 2*) saldrá aquí el 28 de agosto. De esta forma, nos "ahorramos" tener que jugar las dos entregas de PS2, que por razones técnicas son las que más "pereza" os pueden dar. *Yakuza 3, 4* y *5* (esté último sólo en formato digital) son ya de PS3 y no han envejecido mal. Y para terminar, *Yakuza 6* en PS4. Un viaje inolvidable.

YAKUZA 0



EN ENERO DE 2017, casi dos años después de su lanzamiento en Japón, nos llegó a PS4 esta precuela ambientada en 1988 (17 años antes de lo acontecido en el primero), con Kazuma y Goro Majima como dúo protagonista.

YAKUZA KIWAMI



YAKUZA 3



EN MARZO DE 2010 llegó a PS3 *Yakuza 3*, en el que Kazuma abre un orfanato en Okinawa. Pero pronto volverá a la lucha para evitar su cierre, debido a un pacto entre la yakuza y el gobierno para construir allí un "resort" y una base militar.

YAKUZA 4

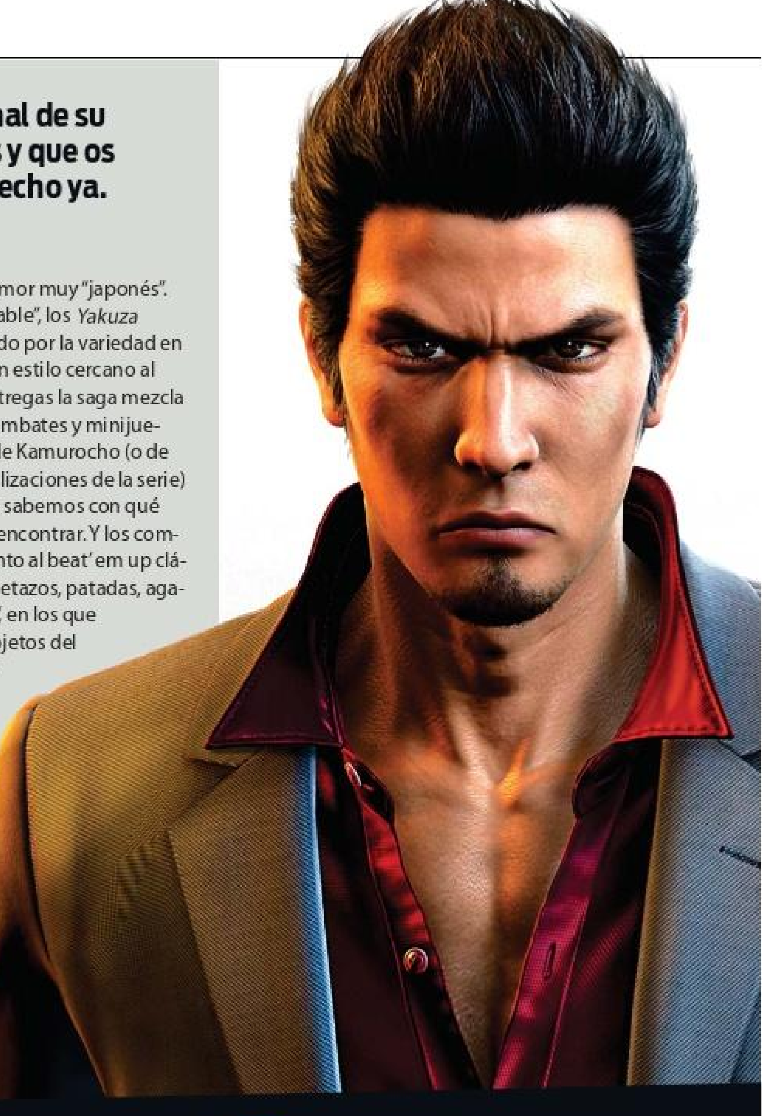


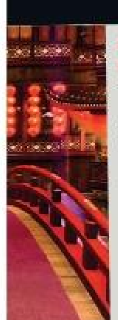
Kazuma Kiryu vuelve este mes a PS4 con el final de su historia. Una historia que empezó hace 12 años y que os animamos a descubrir, si es que no lo habéis hecho ya.

PS4/PS3 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE

El antihéroe mejor vestido de los videojuegos regresa este mes con *Yakuza 6: The Song of Life*, una entrega que supone la culminación de su historia personal y un punto de inflexión para una saga... ¿de éxito? Pues sí y no. La serie protagonizada por Kazuma Kiryu es todo un fenómeno en Japón. Prueba de ellos son sus siete entregas "canónicas", cinco "spin-offs" y dos "remakes". ¡Incluso hay una película basada en su primera entrega! Pero curiosamente, esta saga de Sega nunca ha logrado obtener buenas cifras de ventas en occidente, quedando reducida casi a "saga de culto", apoyada sólo por los apasionados de la cultura japonesa y defendida a capa y espada por la prensa especializada (y nosotros, los primeros), que siempre hemos reconocido sus méritos con excelentes valoraciones entrega tras entrega.

Y es que nunca nos cansaremos de defender las virtudes de la serie *Yakuza*. Con cada entrega, el estudio liderado por Toshihiro Nagoshi ha sabido aportar novedades en materia jugable, tejiendo además una historia muy interesante, repleta de matices y de personajes tan carismáticos como inolvidables, y en la que se combina con maestría el componente dramático (y toda la crudeza propia de la idiosincrasia yakuza, meñiques autoamputados incluidos), con momentos de humor muy "japonés". Entrando ya en "harina jugable", los *Yakuza* siempre se han caracterizado por la variedad en su desarrollo. Abrazando un estilo cercano al "sandbox", en todas sus entregas la saga mezcla con acierto exploración, combates y minijuegos. Recorrer cada rincón de Kamurocho (o de cualquiera de las otras localizaciones de la serie) es un placer, porque nunca sabemos con qué "japonesada" nos vamos a encontrar. Y los combates son un verdadero canto al beat' em up clásico. Una sartenada de puñetazos, patadas, agarrones y "quicktime events", en los que podemos coger armas y objetos del entorno para defendernos (desde bicicletas hasta sillones) y que se coronan con los salvajes movimientos especiales cuando la correspondiente barra de Heat está llena. Y a medida que avanzamos podemos ir aprendiendo nuevos movimientos. Este sistema ha ido creciendo con el paso de las entregas, dando lugar a distintos »





EN SEPTIEMBRE DE 2006 salió aquí el primer *Yakuza* en PS2, aunque el pasado verano nos llegó *Kiwami*, "remake" del primero para PS4. En él, Kazuma, sale de la cárcel para lidiar con una traición y con el robo de 10.000 millones de yenes.

YAKUZA KIWAMI 2



A FINALES DE AGOSTO nos llega el "remake" para PS4 de *Yakuza 2*, que salió en España para PS2 en 2008. Kazuma se ve envuelto en una guerra entre el Clan Tojo y una mafia coreana. Se ambienta en Kamurocho y Sotenbori (Osaka).

YAKUZA 6





LA HISTORIA DE KAZUMA KIRYU culmina en *Yakuza 6* que, a diferencia de sus antecesores, es una entrega más "contenida" y ofrece una historia más centrada en Kazuma. Tras cumplir condena por lo sucedido en *Yakuza 5*, el Dragón de Dojima vuelve a Kamurocho para descubrir que Haruka está en coma tras un atropello. Nuestro cometido será descubrir qué ha pasado, mientras cuidamos del bebé de Haruka y disfrutamos del despliegue gráfico que ofrece el nuevo Dragon Engine.

UN AÑO MÁS TARDE salió en PS3 *Yakuza 4*, que se desarrollaba en una versión ampliada de Kamurocho y contó con 4 protagonistas: Kazuma, el preso fugado Saejima, un prestamista llamado Akiyama y un poli llamado Tanimura.

YAKUZA 5

EN DICIEMBRE DE 2015 la saga se despide de PS3 con su entrega más ambiciosa: 5 protagonistas (Kazuma, Haruka Saejima, Akiyama, y Shinada) y otros tantos escenarios: Kamurocho, Sotenbori y zonas inspiradas en Fukuoka, Nagoya y Sapporo.

REPORTAJE

¿POR QUÉ NOS GUSTA TANTO?

PODRÍAMOS DECIR QUE LE TENEMOS CARIÑO a la saga después de tantos años (que también). Pero la serie *Yakuza* tiene incuestionables virtudes que van más allá de romanticismos: una historia emocionante y bien hilvanada, protagonistas carismásticos, un desarrollo variado, una ambientación de lo más genuina...



MUCHO MÁS QUE UNA HISTORIA DE YAKUZAS

POCAS SAGAS tienen una historia tan bien hilvanada como la de los *Yakuza*, que además ha sido capaz de mantenerse viva durante más de una década (doce años separan al primer *Yakuza* de la última entrega). ¿Cuántos pueden presumir de eso?



PROTAGONISTAS CARISMÁTICOS

KAZUMA KIRYU es un yakuza con un férreo sentido de la lealtad y del honor, que desde la primera entrega se ganó un puesto en el olimpo de los mejores héroes de PlayStation. Junto a él hay no pocos personajes memorables, como Goro Majima.



DESARROLLO VARIADO Y MUY DIVERTIDO

EXPLORAR CADA RINCÓN de Kamurocho y demás escenarios de la saga es un placer. Aparte de la trama principal tenemos multitud de misiones secundarias, minijuegos y combates con un sistema profundo que nos remite al beat' em up clásico.



MINIJUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS

CADA ENTREGA ha ido añadiendo más y más minijuegos. Tanto, que se han convertido en toda una seña de identidad de la saga: golf, béisbol, karaoke, pesca, gestión de clubes de alterne, mahjong, recreativas con algunos juegos míticos de Sega...



AMBIENTACIÓN DE LO MÁS GENUINA

ADEMÁS DE RETRATAR con precisión cirujana los bajos fondos de una gran ciudad japonesa y su "fauna", la serie *Yakuza* incluye multitud de establecimientos y marcas reales que le otorgan un "plus" de autenticidad.



MOMENTOS DE HUMOR IMPAGABLES

A PESAR DE LA GRAN CARGA DRAMÁTICA que preside la historia, en los rincones de Kamurocho encontraremos multitud de detalles y "japonesadas" que nos arrancarán una carcajada, como la misión secundaria "Be My Baby" en *Yakuza 2*.

¿Y POR QUÉ NO TRIUNFA COMO DEBERÍA?

LA SERIE *YAKUZA* TAMBIÉN TIENE DEFECTOS que le pesan tanto que le impiden triunfar. En nuestro país, no llegar traducido al castellano es una losa difícil de levantar, lo que provoca además que sus abundantes y largas secuencias de video sean menos apetecibles. Y si buscas un juego "tipo GTA", esto es otra cosa...



NO LLEGA TRADUCIDO AL CASTELLANO

EL PRINCIPAL OBSTÁCULO con el que se topa la saga en nuestro país es que no llega con textos en castellano. Sega lo intentó en PS2 traduciendo el primer *Yakuza*, pero el gran público le dio la espalda y no se ha traducido ninguna entrega más.



DEMASIADAS SECUENCIAS DE VIDEO

LA DENSA HISTORIA de los *Yakuza* se apoya en abundantes y largas secuencias de vídeo, que rompen el ritmo de juego con bastante asiduidad. Bien es cierto que se pueden saltar, pero entonces te pierdes la "gracia" de la historia.



NO ES UN GTA... NI TAMPOCO LO PRETENDE

POR SU TONO "MAFIOSO", hay jugadores que han cometido el error de compararlo con los *GTA*. Aquí no hay conducción ni tiroteos como en la serie de Rockstar, ni ofrece un escenario tan grande... Si buscas un juego tipo *GTA*, te llevarás un chasco.

estilos de lucha que nos permiten abordar los combates con diferentes alternativas en función de lo que nos interese en cada momento (aunque curiosamente en *Yakuza 6* hay un "retroceso" en este sentido, como si quisiera volver a los orígenes).

Y cuando nos cansemos de tanto "culebrón yakuza" y de dar (y recibir) guantazos antológicos, siempre podemos relajarnos con los múltiples minijuegos que incluyen. Una oferta que también ha ido creciento en cantidad y en calidad entrega tras entrega: béisbol, golf, dardos, bolos, "UFO catcher", karaoke, pesca, gestión de clubes de alterne... Incluso nos introduce en algunos pasatiempos típicos japoneses como el pachinko, el shogi o el mahjong (aunque en la

Si tuviésemos que destacar sólo una de las virtudes de los *Yakuza*, sería su autenticidad. Pocos juegos lucen una ambientación tan genuina.

versión occidental de *Yakuza 3* se eliminaron algunos contenidos de este tipo). La oferta ha llegado a tal extremo, que en *Yakuza 6* podemos jugar (incluso a dobles) a *Virtua Fighter 5: Final Shodown*, un juego de PS3 que en PS Store cuesta 12,99 euros. Pero si tuviésemos que destacar sólo una virtud de la saga *Yakuza*, sería sin duda su "autenticidad", a distintos niveles. Y es que pocos juegos pueden presumir de tener una ambientación tan lograda. El escenario más emblemático de la saga, Kamurocho, es una gran recreación de Kabukicho, el famoso "barrio rojo" ubicado en Shinjuku (Tokio) que alberga multitud de locales de ocio para adultos en el que la mafia japonesa tiene mucho que decir. Además, en sus calles encontraremos algunos establecimientos reales que contribuyen a forjar esta "autenticidad", como la cadena de tiendas Don Quijote, los salones recreativos Club Sega, Kotobuki Pharmacy, la cadena de restaurantes Matsuya o izakayas donde te sirven bebidas de marcas reales.

Entonces, si la serie *Yakuza* es tan buena, ¿por qué no logra triunfar en occidente? Pues es una buena pregunta. Tradicionalmente, en España solemos "echarle la culpa" a que no nos llega traducido. Una razón de peso sin duda, que a mucha gente le echa para atrás. Pero tenemos que recordar que Sega sí hizo el esfuerzo de lanzar el primer *Yakuza* de PS2 con textos en castellano, lo que no impidió que apenas vendiera 7.500 unidades en nuestro país. Claro que *Yakuza 2*, que nos llegó sin traducir, sólo vendió aquí unas 2.500 unidades... En cualquier caso, que salga con textos en inglés no es un problema para el merca-

SPIN-OFFS DE LA SAGA

EL ÉXITO DE LA SAGA, aunque se limite al territorio japonés, ha propiciado distintos "spin-offs", desde entregas que adaptan con buen criterio los pilares maestros de la saga a otras etapas de la historia japonesa, hasta dos aventuras de acción portátiles, que por desgracia tampoco vimos en occidente. Las calles de Kamurocho incluso han sido invadidas por zombis, en el único "spin-off" lanzado aquí.



RYU GA GOTOKU KENZAN!

La saga no se estrenó en PS3 con *Yakuza 3* sino con *Ryu ga Gotoku: Kenzan!*, un "spin-off" que usó personajes de la saga pero transformándolos en figuras históricas del periodo Edo (año 1605). Sólo salió en Japón, en 2008.



KUROHYŌ RYU GA GOTOKU SHINSHŌ

Black Panther fue otro "spin-off" que jamás vimos por aquí. Salió para PSP en 2010 y su protagonista no era Kazuma sino Tatsuya, un "pandillero" de Kamurocho obligado a pelear en torneos callejeros para no ser encarcelado.



YAKUZA: DEAD SOULS

Yakuza: Dead Souls es el único "spin-off" que vimos en occidente. Lanzado en 2012 para PS3, en él Kazuma y compañía se enfrentaban a hordas de zombis que han invadido las calles de Kamurocho usando armas de fuego.



KUROHYŌ 2 RYU GA GOTOKU ASHURA HEN

Está secuela, también en exclusiva para las PSP niponas, volvía a centrarse en Tatsuya, que tras una temporada en USA, vuelve a Kamurocho para descubrir que sus amigos también han caído en la trampa de los torneos callejeros.



RYU GA GOTOKU ISHIN!

Se lanzó acompañando el estreno de PS4 en Japón (aunque también salió en PS3). Ambientado en el periodo Bakumatsu, su protagonista, Sakamoto Ryoma, investiga la muerte de su mentor. Tampoco salió en occidente.

do estadounidense o el británico, ¿verdad? Pues el primer *Yakuza* sólo vendió unas 50.000 copias sumando los mercados norteamericano y europeo. Y la entrega que más ha vendido fuera de Japón en la historia de la saga ha sido *Yakuza 3*, que logró superar la barrera de las 400.000 unidades vendidas en total. El resto, se han quedado bastante por debajo. Unas cifrás pírricas que desde luego no le hacen justicia.
Entonces, ¿cuál es el problema? Tal vez sea una cuestión de "ritmo". La narrativa en los *Yakuza* se apoya en frecuentes y larguísimas escenas de vídeo (*Yakuza 4* tiene más de 6 horas de vídeos en total). Y si eres exfumador, vas a sufrir de lo lindo porque están casi todo el rato fumando. Bromas aparte, el ritmo de juego se rompe con tanta secuencia, algo que desde luego no gustará a todo el mundo. Es cierto que los videos se pueden omitir, pero entonces se pierde toda la gracia de la historia. Tal vez el problema esté en que mucha gente, viendo su tono "sandbox" y su ambientación "mafiosa", se espera un *GTA*. Y no, aquí no hay conducción ni tiros como en la obra de Rockstar (y cuando los han introducido, no se ha hecho bien). Si tenemos que comparar *Yakuza* con otro referente, estaría más cerca de los *Shenmue* (otra saga de culto de Sega que no logró cosechar buenas ventas), que de un *GTA*.

En cualquier caso, nosotros os recomendamos que venzáis la barrera del idioma y disfrutéis de esta serie, que ahora es un buen momento para ello. Y no lo decimos porque sale *Yakuza 6* (sería un pecado introducirse en la saga empezando por el último). Lo decimos porque ahora mismo están todas las entregas más o menos accesibles, siempre y cuando conserves tu PS3. En estos momentos tenéis a buen precio en PS4 *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami* ("remake" del primer *Yakuza*). Y si os da pereza desempolvar vuestra PS2, el 28 de agosto se lanzará en España *Yakuza Kiwami 2* para PS4. De lo que no os libraréis si queréis disfrutar de la historia de Kazuma en toda su extensión, es de sacar vuestra PS3 para darle duro a *Yakuza 3, 4* y *5*. Todos son perfectamente jugables hoy en día, pero tened en cuenta que *Yakuza 3* sólo salió en disco (es decir, que no está en PS Store) y *Yakuza 5* fue a la inversa, sólo salió en digital. Y ya acabamos el "maratón" con *Yakuza 6* en PS4. Es un esfuerzo casi maratoniano, sí. Son muchas horas, hay que vencer el muro del idioma y encontrar algunos de los juegos puede que no sea tan sencillo. Pero os aseguramos que merece la pena.

MÁS ALLÁ DE LOS JUEGOS

POR SI SIETE ENTREGAS "canónicas", cinco "spin-offs", dos "remakes" y otras tantas remasterizaciones HD no fuesen suficientes, la saga *Yakuza* ha trascendido al medio con todo tipo de merchandising oficial, revistas, "radio dramas" e incluso un película basada en el primero.

YAKUZA: LA PELÍCULA

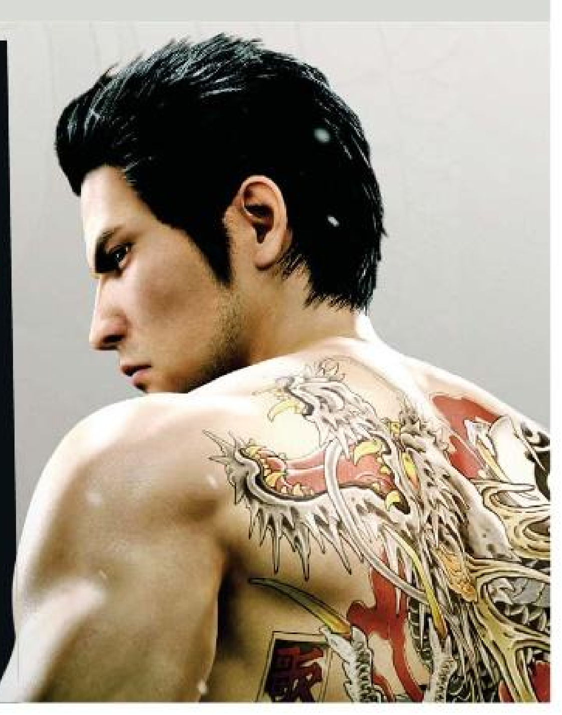


El 2 de marzo de 2007 se estrenó en los cines japoneses Ryu Ga Gotoku: Gekijoban, la película basada en la primera entrega y dirigida por el prolífico director de culto japonés Takashi Miike. Salió directamente en DVD en 2010 en Estados Unidos, coincidiendo con el estreno de *Yakuza 3*. Oficialmente nunca fue lanzada aquí.

KAMUTAI MAGAZINE



Como incentivo de reserva para las primeras entregas, en Japón lanzaron una especie de revistas con famosas "idols" y actrices porno japonesas en portada, como Mihiro (que prestó su imagen y su voz a Mai en el primer *Yakuza*), Nana Matsume, la taiwanesa Yingling, Shizuka Mutou, Sayaka Araki y Rina Sakurai.



PERSONAJES HISTÓRICOS CON ENFOQUES DESCACHARRANTES

Del juego al hecho hay mucho trecho

Numerosos juegos cuentan con figuras históricas entre sus personajes, aunque muchas veces ni ellos mismos se reconocerían. A continuación os presentamos algunos de los enfoques más locos y divertidos con los que nos hemos topado.

La Historia siempre ha sido y será una fuente inagotable de inspiración en la literatura, la música, el cine y, obviamente, también en los videojuegos. Al fin y al cabo, "no hay nada nuevo bajo el sol, pero cuántas cosas viejas hay que no conocemos". Nos basamos en lo que sabemos y, cuando nuestro conocimiento no es suficiente o necesita expandirse, ahí está la Historia para regalarnos un pozo infinito de relatos e ideas.

Hay personas que por la repercusión de sus actos o ideas han trascendido más allá de su mera existencia. Figuras históricas que debido a su genialidad, malicia, perseverancia o buen hacer son referentes de los que se sigue hablando y a los que se sigue aludiendo para que hoy día podamos replicar sus éxitos o evitar sus errores. Y los creadores de videojuegos muchas veces recurren a hechos históricos no solo para contextualizar sus obras sino también introduciendo a los protagonistas de los mismos. Pero claro, a veces la realidad es muy aburrida, ¿verdad? En este reportaje repasamos algunos de los ejemplos en los que los diseñadores se toman todo tipo de "licencias artísticas" para adaptar la realidad a la experiencia que nos quieren transmitir o directamente la modifican por completo. dando lugar a planteamientos de lo más descabellados y divertidos. Si estos personajes históricos levantasen la cabeza, no les reconocería ni su madre.



Nicola Tesla (1856-1943)

THE ORDER 1886 | PS4

Si tu aventura se ambienta en un siglo XIX alternativo en Londres, en el que una vieja orden de caballeros intenta mantener a todo el mundo a salvo de una especie de hombres lobo, contar con la ayuda del enigmático Nikola Tesla puede ser una buena idea. El joven inventor colabora con el protagonista dotándole de artefactos que van desde rifles eléctricos, fusiles termita, granadas de fragmentación, comunicadores remotos o monóculos que permiten ver a gran distancia. Se dice que Tesla teorizó, alrededor de 1920, sobre la creación del "Rayo de la muerte". Un arma que permitiría disparar un haz de partículas microscópicas destructiva. Eso sí, dicho artefacto nunca llegó a desarrollarse, claro.



Frédéric Chopin (1810-1849)

ETERNAL SONATA | PS3

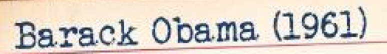
Para ser uno de los pianistas más importantes de la historia y uno de los mayores representantes del Romanticismo musical debes tener entre tus cualidades unas grandes dosis de imaginación y creatividad. En Bandai Namco lo tenían claro y crearon un juego que se desarrolla en un hipotético último sueño del músico polaco antes de morir por tuberculosis. Evidentemente a Chopin nunca le interesó combatir monstruos a través de su música o de armas blancas.



Adolf Hitler (1889-1945)

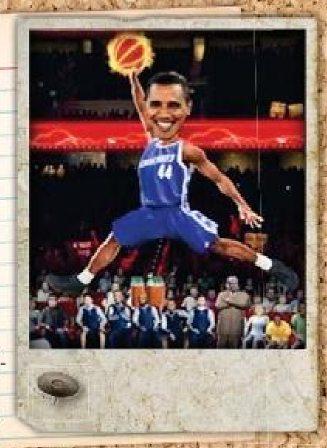
WOLFENSTEIN 3D | PS3

Todos ubicamos a Hitler como el causante de la mayor contienda bélica de la historia, la II Guerra Mundial. En 1992, ID Software lanzó un FPS en el que encarnábamos a un espía estadounidense que intenta escapar de una fortaleza nazi en la cual se encuentra prisionero.
No satisfechos con confrontarnos contra numerosos soldados, perros y mutantes, el juego nos hace enfrentarnos a el mismísimo fantasma del Führer e incluso a una versión robotizada del mismo digna de la serie Mazinger Z.



Barack Obama (1961)

NBA JAM | PS3



El presidente de los EE.UU. es una de las personas más poderosas e influyentes del mundo. En ocasiones, incluso se le atribuyen cualidades sobrehumanas. Por ejemplo, en la película *Air Force One* descubrimos que era capaz de hacer frente a una amenaza terrorista en el avión presidencial él solito. Con referentes como ese, ver a Obama en un arcade deportivo haciendo mates después de dar varias vueltas de campana en el aire es algo plausible. Gracias a esto no es descabellado imaginar a Rajoy o Zapatero codeándose con Messi o Cristiano en un juego de futbol. Soñar es gratis.

John F. Kennedy (1917-1963)

COD BLACK OPS | PS3

Ya hemos hablado de las habilidades de Obama en la cancha. Ahora es el turno de uno de los presidentes más icónicos de la historia de EE.UU. Kennedy no podía ser menos y así lo demostró en el segundo mapa del modo Zombies de *COD Black Ops, Five.* Como buen patriota repartió plomo, RPK en mano, a hordas de no muertos que habían tomado nada más y nada menos que el Pentágono. "No recen para tener vidas sencillas, amigos, recen para ser más fuertes".





Dante Alighieri (1265-1321)

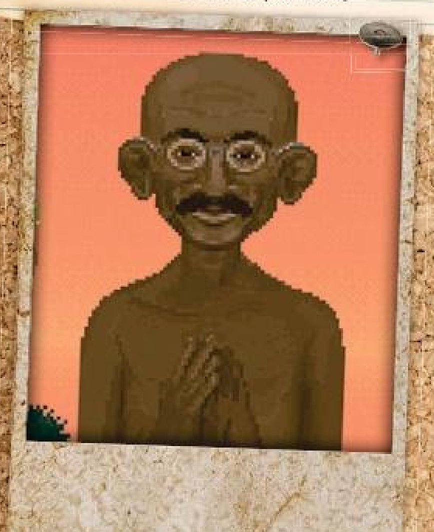
DANTE'S INFERNO | PS3

En la historia del ser humano, el deseo ha sido motor de hazañas y trajedias legendarias. El amor imposible de Dante fue Beatriz Portinari, de la que quedó prendado en su juventud temprana. La inmortalizó en su obra *La Divina Comedia*, en la que presentó una nueva forma de amar sin correspondencia y sin esperanza. Ella estaba casada y al ser consciente de que era su musa sintió dañada su dignidad y rechazó al escritor, dando lugar a la quizás mayor "cobra" sentimental de la historia. Visceral Games quiso adaptar este culebrón y así nació Dante's Inferno. En él Dante, un veterano de la Tercera Cruzada, intenta alcanzar a su querida Beatriz y liberar su alma de Lucifer. De un desplante sentimental (en la vida real) y un viaje de expiación y revelación espiritual (en el libro), pasamos a una orgía de violencia desmedida con guadaña de filo indestructible. Poco rigor histórico pero, sin duda, diversión a raudales.

Mahatma Gandhi (1869-1948)

CIVILIZATION II | PSone

Puedes dedicar tu vida a liderar un movimiento de independencia para liberar a tu país de un invasor colonialista. Pasar a la historia como el pacifista más célebre practicando la desobediencia civil no violenta. Todo da igual si Sid Meier, creador de la saga *Civilization*, tiene entre ceja y ceja que aparezcas en su juego como un dictador que no duda usar armas de destrucción masiva para conquistar el mundo. Si Gandhi levantara la cabeza seguramente protestaría. Para tranquilidad del Sr. Meier, lo haría de forma pacífica.





William Adams (1564-1620)

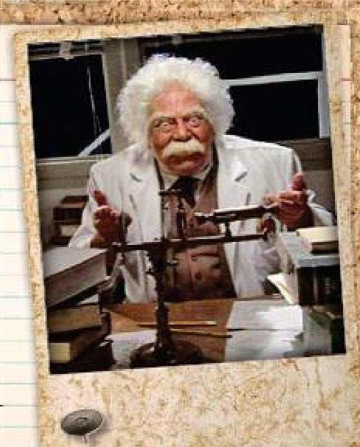
NIOH | PS4

Ser el primer británico que pisó suelo japones tuvo que ser toda una experiencia. El navegante inglés arribó en la isla japonesa de Kyushu en abril del año 1600 después de más de 19 meses embarcado con una veintena de hombres enfermos y moribundos. Una proeza que causó admiranción tanto en oriente como en occidente. Poco después de la llegada de Adams a Japón, se convirtió en un importante asesor del shōgun Tokugawa Ieyasu y más tarde fue una figura clave en el establecimiento en Japón de oficinas comerciales de Holanda e Inglaterra. Koei Tecmo debió pensar que esta historia tenía potencial y por eso se quedaron con la época y el nombre del marinero, del que se dice que fue el primer samurai occidental. ¿Quién mejor que Willian para enfrentarse, katana en mano, a decenas de enemigos humanos y sobrenaturales extraidos del folklore japonés? El resultado fue un juego maravilloso.

Albert Einstein (1879-1955)

C&C RED ALERT | PSone - PS3

Puede que Einstein sea uno de los genios más reconocidos de la historia. Con su teoría de la relatividad especial reformuló por completo nada más y nada menos que el concepto de la gravedad. Era un tío avispado. Lo de crear una máquina del tiempo para viajar del Nuevo México de 1946 a la Alemania de 1924 para matar a Hitler y evitar la II Guerra Mundial es poner mucha imaginación.



Amakusa Shirō (1621-1638)

SAMURAI SHODOWN | PSone - PS4

Los líderes de la rebelión Shimabara le aceptaron como "Cuarto Hijo del Cielo" y vaticinaron que su destino era abanderar la cristianización de Japón, pero su cabeza acabó clavada en una lanza Nagasaki. Con este historial no es extraño que SNK le viera como digno villano de su franquicia de lucha, que vende su alma al dios Oscuro Ambrosía y lanza proyectiles de fuego mientras levita con mala baba.



Excepciones con rigor histórico

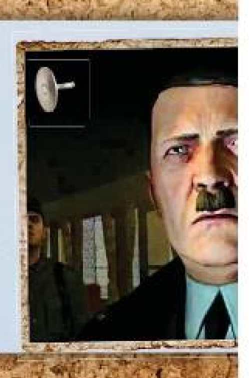
Hay videojuegos que abrazan la fidelidad histórica, representando con la mayor precisión posible tanto los acontecimientos como a las personas que los protagonizaron. Un enfoque que más allá de entretener convierte al juego en una cápsula temporal interactiva. Seguirás disfrutando pero además nunca apagarás la consola sin saber algo nuevo.



Harrison C. Summers (1918-1983)

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 | PS2

El trabajo de Gearbox Software fue sencillamente impecable. No sólo al recrear la figura del soldado Harrison C. Summer (Matt Baker en el juego) sino también las muertes de sus compañeros de pelotón, las armas y los campos de batalla. Realismo en estado puro.





George Washington (1732-1799)

ASSASSIN'S CREED III DLC | PS3

Estamos ante una figura histórica cuyo eco sigue presente a día de hoy. No sólo fue el primer presidente estadounidense sino que su participación como comandante en jefe del Ejército Continental fue crucial para la consecución de la victoria de los patriotas y la consiguiente redacción de la Constitución. Ya sabemos que Ubisoft no duda a la hora de tomarse licencias creativas, sobretodo en la saga *AC*. Es en el DLC *La Tiranía del Rey Washington*, en la tercera éntrega numerada de la franquicia, en la que nos muestran un universo alternativo en el que Washington es presentado como un recién coronado Rey de los EE.UU., que mata a la madre del protagonista y cuya locura le lleva a ejercer dicho cargo con un depotismo desmedido.



Grigori Rasputín (1869-1916)

WORLD HEROES | PS4

Los historiadores describen a Rasputín como un campesino siberiano, alto, elocuente, violento y carismático. Además se le atribuían cualidades propias de un místico, capaz de sanar mediante el rezo y la hipnosis, y algunos le apodaron con el sobrenombre de "el Monje Loco". Queda claro que le sobraban aptitudes para formar parte del elenco de un juego de lucha. Aun así, que pueda aumentar el tamaño de sus extremidades, convertirse en piedra y lanzar proyectiles eléctricos en el juego de SNK quizás sea pasarse de frenada.



Marco Vipsanio Agripa (c. 63 a. C.-12 a. C.)

SHADOW OF ROME | PS2

El magnicidio de Julio César fue una compleja trama de conspiración perpetrada por sus senadores que, aún a día de hoy, tiene lagunas que hace imposible recrearlo con absoluta certeza. Lo que se puede asegurar es que los hechos que sucedieron al asesinato nada tienen que ver con el argumento del juego de Capcom. En él controlamos al centurión Agripa, que se reconvierte en gladiador para ganar el Torneo dedicado al reciente emperador fallecido, donde el vencedor recibirá el premio de ser el verdugo del asesino del César.



Oda Nobunaga (1534-1582)

ONIMUSHA | PS2

Apodado como "Rey demonio del sexto cielo", Oda Nobunaga fue un señor feudal que unos ven como un héroe y otros como un villano que trató de unificar Japón en el periodo Sengoku. Perpetró horribles y épicas hazañas para conseguir su objetivo, tales como asesinar a su hermano o vencer a un ejército de 40.000 samuráis contando con tan sólo 3.000 soldados. Capcom se tomó muy en serio su apodo y parte de la mitología alrededor de Oda. En *Onimusha*, éste vuelve de entre los muertos tras hacer un pacto con Fortimbras para ajusticiar al clan que lo vio morir.



Adolf Hitler (1889-1945)

SNIPER ELITE III | PS3 - PS4

Uno de los atributos más representativos del juego es la llamativa "kill cam" que nos permite ver los daños que provoca el proyectil en el interior del cuerpo de la victima. Con Hitler no escatimaron en detalles ya que al dispararle en la zona de los genitales podemos comprobar que, efectivamente, sólo tenía un testículo.



Segismundo de Luxemburgo (1368-1437)

KINGDOM COME: DELIVERANCE | PS4

La atención al rigor historico de Warhorse Studios con su *KCD* es innegable. La adaptación de la guerra en la Bohemia de 1403 entre Segismundo y Wenceslao IV está recreada minuciosamente haciendo que la Historia sea el verdadero protagonista del juego.

SEMBRANDO EL CAOS EN MAPEADOS GIGANTESCOS

AVENTURAS DE MUNDO ABIERTO

Aprovechando el lanzamiento de *Far Cry 5*, comparamos las aventuras de mundo abierto con más explosiones por píxel cuadrado. Esas aventuras que mezclan disparos, conducción y acción desenfrenada.



ANALIZAMOS:

- AGENTS OF MAYHEM
- DYING LIGHT: THE FOLLOWING
- FAR CRY 5
- GHOST RECON: WILDLANDS
- GRAND THEFT AUTO V
- JUST CAUSE 3
- MAD MAX
- WATCH DOGS 2



La acción desenfrenada de la saga *Saints Row* se mezcla con un "hero shooter".





AGENTES ESPECIALES, PERO AL ESTILO ***SAINTS ROW***

Agents of Mayhem



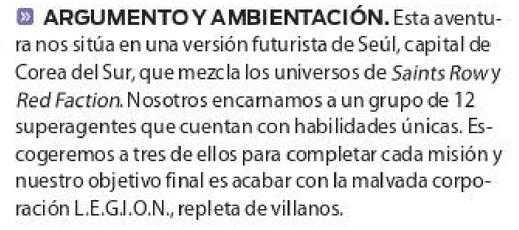
Formato: **PS4**
Desarrollador: **VOLITION**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **9,95 €**

Jugadores: 1 · Multijugador online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Tras el éxito de la saga *Saints Row*, Volition volvió a la carga con una aventura que mezclaba la acción de siempre con varios personajes controlables.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Esta aventura nos sitúa en una versión futurista de Seúl, capital de Corea del Sur, que mezcla los universos de *Saints Row* y *Red Faction*. Nosotros encarnamos a un grupo de 12 superagentes que cuentan con habilidades únicas. Escogeremos a tres de ellos para completar cada misión y nuestro objetivo final es acabar con la malvada corporación L.E.G.I.O.N., repleta de villanos.

» **APARTADO TÉCNICO.** Por un lado tiene elementos de calidad, como una tasa de "frames" muy aceptable para ser un mundo abierto o un diseño de personajes bastante acertado. El problema es que los escenarios son bastante simplones, no tienen mucho detalle y las animaciones de los personajes tiene un nivel mediocre.



» **DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS.** El estilo de juego es tremendamente frenético, con tiroteos constantes y personajes de habilidades casi sobrenaturales. El problema es que la mayoría de misiones son demasiado repetitivas y las habilidades de cada uno de los agentes no están demasiado explotadas porque, al final, casi siempre nos limitamos a disparar a todo lo que se mueve.

» **VALORACIÓN: BUENA**

Su propuesta de "hero shooter" hubiera estado mucho más aprovechada si, además, fuese un juego cooperativo.



Dying Light es una aventura "simplona", pero tiene un cooperativo brutal.





EXPANDIENDO NUESTRAS ANSIAS DE MATAR **ZOMBIS**

Dying Light: The Following



Formato: **PS4**
Desarrollador: **TECHLAND**
Editor: **WARNER BROS.**
Precio: **44,95 €**

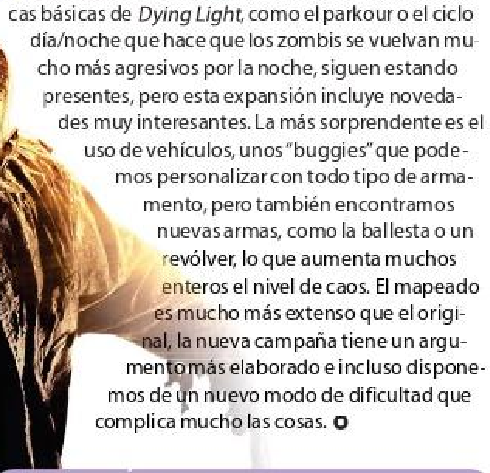


Jugadores: 1 · Multijugador online: 2-4 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Mientras esperamos, parece que eternamente, a que llegue *Dead Island 2*, no hay nada mejor para matar zombis en primera persona que lo último de Techland.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Esta expansión nos lleva más allá de los muros de Harran para investigar una secta que parece haber encontrado la cura al virus que transforma a la gente en muertos vivientes.

» **APARTADO TÉCNICO.** El tiempo no pasa en balde y los gráficos de esta aventura se han quedado algo anticuados si los comparamos con otros juegos del mismo estilo más actuales. Sin embargo, sigue contando con efectos muy resultones, especialmente de iluminación, y un mapeado extenso que, sin embargo, no hace que la tasa de frames se resienta demasiado.



» **DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS.** Las mecánicas básicas de *Dying Light*, como el parkour o el ciclo día/noche que hace que los zombis se vuelvan mucho más agresivos por la noche, siguen estando presentes, pero esta expansión incluye novedades muy interesantes. La más sorprendente es el uso de vehículos, unos "buggies" que podemos personalizar con todo tipo de armamento, pero también encontramos nuevas armas, como la ballesta o un revólver, lo que aumenta muchos enteros el nivel de caos. El mapeado es mucho más extenso que el original, la nueva campaña tiene un argumento más elaborado e incluso disponemos de un nuevo modo de dificultad que complica mucho las cosas.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

La propuesta, matar zombis a diestro y siniestro, es tan directa y sencilla que echará para atrás a algunos, pero es muy adictiva.


Far Cry 5 nos traslada hasta la América profunda y añade juego cooperativo.




LA SAGA CRECE GRACIAS AL JUEGO **COOPERATIVO**

Far Cry 5



Formato: **PS4**
Desarrollador: **UBISOFT MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **62,95 €**
1 / 2-12
CASTELLANO / CASTELLANO

La saga abandona los parajes exóticos por la América profunda, en donde nos enfrentamos a una secta de chiflados de las armas con aspecto de "hipsters".

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El condado ficticio de Hope, en Montana, es el escenario de juego. Nosotros controlamos al ayudante del sheriff, que debe enfrentarse a la secta Puerta del Edén liderada por el padre Joseph Seed, una pandilla armada y muy peligrosa que tiene a los habitantes de la zona atemorizados. Además de matar sectarios, Montana nos ofrece actividades propias de la zona, como la caza y la pesca.

APARTADO TÉCNICO. Salvo un poco de "popping" y algún fallo menor que seguro que será subsanado con parches, esta nueva entrega tiene un acabado sobresaliente en todos y cada uno de los aspectos técnicos, desde el doblaje o la banda sonora hasta todos sus elementos gráficos. Sobresaliente.

DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS. Los disparos en primera persona tienen una calidad tremenda, con un arsenal para todos los gustos y la posibilidad de acabar con nuestros enemigos haciendo uso del sigilo o a lo bestia. El elenco de vehículos terrestres, acuáticos y aéreos y la abundancia de explosivos, junto a un gran sistema de físicas, hacen que los combates sean un auténtico espectáculo que siempre resulta imprevisible y caótico. Todo, además, se multiplica por dos al jugarlo con un amigo.

VALORACIÓN: EXCELENTE
El cambio de ambientación, la apuesta por la exploración y el añadido del cooperativo le han sentado de lujo a la saga.


La saga *Ghost Recon* abandona el ritmo táctico por un estilo sandbox de acción.




LOS FANTASMAS ATACAN EN UN **MUNDO ABIERTO**

Ghost Recon: Wildlands



Formato: **PS4**
Desarrollador: **UBISOFT PARÍS**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **29,95 €**


1 / 2-4
CASTELLANO / CASTELLANO

La saga de acción táctica del mítico Tom Clancy da el salto a un gigantesco mundo abierto y apuesta por el juego cooperativo para cuatro jugadores.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Bolivia, año 2019, el país ha caído en manos de Santa Blanca, un cártel de la droga que acaba de cometer un atentado en la embajada de los EE.UU. en La Paz. Así, el gobierno norteamericano decide enviar a cuatro agentes encargados de derrocar al "narcogobierno" definitivamente. La premisa parece interesante, pero tanto el argumento en sí como los personajes protagonistas carecen del más mínimo grado de carisma o interés.

APARTADO TÉCNICO. El mapeado de Bolivia mezcla selvas, montañas y desiertos con una belleza que siempre nos invita a continuar explorando. La vegetación y la calidad de las texturas quizás sean las grandes culpables, pero la verdad es que todo tiene un acabado realmente imponente.

DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS. Si lo jugamos en equipo con 4 amigos se convierte en una experiencia inolvidable. En solitario, sin embargo, descubrimos que las misiones son tremendamente repetitivas y que todo es demasiado genérico. Las grandes opciones de personalización, la posibilidad de pilotar vehículos terrestres, aéreos y acuáticos y el imponente arsenal sí que ofrecen el grado de libertad caótica que buscábamos.

VALORACIÓN: MUY BUENA
El argumento y los personajes son anodinos y las misiones son repetitivas, pero jugando con amigos resulta muy divertido.



■ *Grand Theft Auto V* cuenta con un modo historia soberbio y un online infinito.





LA REFERENCIA DE LOS **SANDBOX** SIGUE EN FORMA

Grand Theft Auto V



Formato: **PS4-PS3**
Desarrollador: **ROCKSTAR**
Editor: **TAKE 2**
Precio: **39,95€**



Han pasado casi cinco años desde su lanzamiento, pero *GTA V* sigue siendo uno de los mejores "sandbox" jamás creados y, sigue muy vivo gracias a *GTA Online*.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** La historia de Michael, Franklin y Trevor en Los Santos es sencillamente genial. Cada uno goza de un pasado muy diferente, pero los tres colaboran para llevar a cabo todo tipo de robos al tiempo que se zafan del gobierno.

» **APARTADO TÉCNICO.** Ha pasado muchísimo tiempo desde su lanzamiento y casi todo se ve añejo. Sin embargo, el nivel de detalle de todos y cada uno de los elementos técnicos: animaciones, escenarios, banda sonora, físicas, etc... tiene un nivel que nadie ha sido capaz de igualar en su conjunto.

» **DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS.** Además de los atracos y misiones que nos ofrece la historia principal, *GTA V* nos hace vivir una vida paralela en la que lo mismo estamos compitiendo en carreras que participando en minijuegos de tenis, buceando, paseando al perro o bebiendo hasta emborracharnos, por poner unos ejemplos. La cantidad de armas disponibles, de vehículos que podemos pilotar y un sistema de físicas que es la envidia de medio sector conforman un triunvirato que nos regala algunas de las secuencias más caóticas y divertidas que hemos podido disfrutar nunca en un videojuego. Si a todo esto le sumamos el interminable modo online, hablamos de una obra maestra.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
La "second life" que podemos vivir en Los Santos es una de la experiencias de juego más completas de la historia del medio.



■ No hay otro juego en el que disparar, hacer el cabra y explotarlo todo sea tan fácil.





EXPLOSIONES Y CAOS PARA **GOZARLO RICO**

Just Cause 3



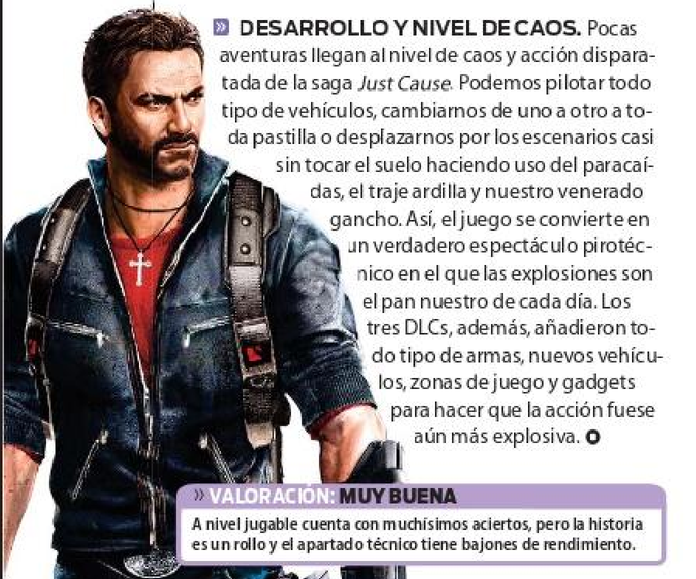
Formato: **PS4**
Desarrollador: **AVALANCHE STUDIOS**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **19,95€**



Es una entrega continuista y la trama es anodina, pero si no fuera por los fallos técnicos estaríamos hablando de un verdadero portento jugable.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Seis años después de los eventos de *Just Cause 2* nuestro héroe se embarca en una misión en su tierra natal, Medici. Nuestro objetivo en esta isla ficticia del Mediterráneo será derrocar, cómo no, al dictador Di Ravello. Lo malo es que el guión en sí es bastante flojo, está cargado de tópicos y clichés del género y resulta aburrido.

» **APARTADO TÉCNICO.** El aspecto general del juego es bastante notable, especialmente para estar hablando de un juego de 2015. Sin embargo, la belleza de los escenarios se ve empañada por numerosos fallos técnicos que no han sido resueltos del todo.



» **DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS.** Pocas aventuras llegan al nivel de caos y acción disparatada de la saga *Just Cause*. Podemos pilotar todo tipo de vehículos, cambiarnos de uno a otro a toda pastilla o desplazarnos por los escenarios casi sin tocar el suelo haciendo uso del paracaídas, el traje ardilla y nuestro venerado gancho. Así, el juego se convierte en un verdadero espectáculo pirotécnico en el que las explosiones son el pan nuestro de cada día. Los tres DLCs, además, añadieron todo tipo de armas, nuevos vehículos, zonas de juego y gadgets para hacer que la acción fuese aún más explosiva.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
A nivel jugable cuenta con muchísimos aciertos, pero la historia es un rollo y el apartado técnico tiene bajones de rendimiento.



Mad Max es un "sandbox" atípico, ya que la mayor parte del tiempo lo pasamos conduciendo.





CON JUEGOS ASÍ, CLARO QUE ME GUSTA LA **GASOLINA**

Mad Max



Formato: **PS4**
Desarrollador: **AVALANCHE STUDIOS**
Editor: **WARNER BROS.**
Precio: **24,95 €**
1 | NO
CASTELLANO | INGLÉS

En un mundo postapocalíptico dominado por el combustible sólo un hombre puede hacer frente a los peligros del Páramo, el mítico Max el Loco.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Max se queda compuesto y sin coche tras el ataque de Scrotus y sus esbirros. Gracias a la ayuda de un mecánico, como poco peculiar, reunirá las piezas necesarias para crear el bólido definitivo, el Magnum Opus. La trama, como muchos juegos de mundo abierto, se diluye en varias ocasiones, pero gana muchos enteros cerca del final.

APARTADO TÉCNICO. Los escenarios, casi todo desiertos, están lógicamente muy vacíos, pero la dirección artística es realmente soberbia. También sobresalen los efectos climatológicos, como tormentas de arena y eléctricas, pero la tasa de frames tiene altibajos.

DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS. El juego mezcla combates cuerpo a cuerpo, armas de fuego y batallas en coche, que es donde más brilla esta aventura. En la carretera, el parecido con la última película de la saga es más que notable. El Páramo, nuestro escenario de juego, está dividido en 6 zonas. Nosotros tenemos que reducir el control de Lord Scrotus de cada uno de ellos para ganarnos el favor de los líderes que antes dominaban cada área. La conducción es un verdadero "show", con batallas a muerte entre vehículos y un control que es de lo mejor que hemos visto dentro del mundo de las aventuras. Las peleas a puñetazos siguen el estilo de la saga *Batman Arkham* de Rocksteady, aunque terminan siendo menos espectaculares.

VALORACIÓN: MUY BUENA
La conducción es bestial y el escenario nos regala estampas realmente bellas, pero las mecánicas son algo repetitivas.



Watch Dogs 2 aprovecha todo lo bueno del original y mejora en todos sus aspectos.





MEJORANDO EN TODO A LA ENTREGA ORIGINAL

Watch Dogs 2

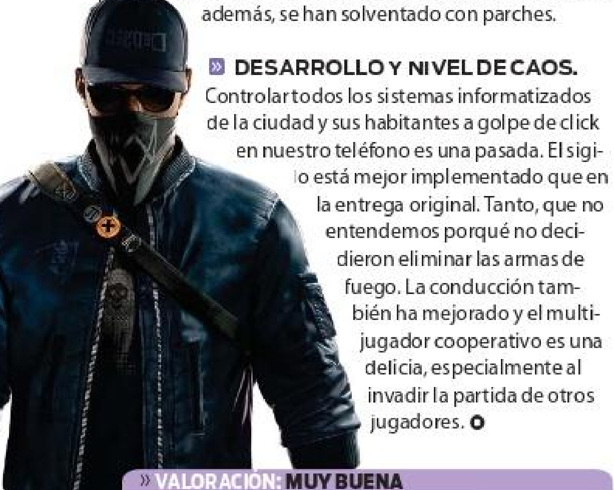


Formato: **PS4**
Desarrollador: **UBISOFT MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **19,95 €**
1 | 2-4
CASTELLANO | CASTELLANO

El cambio de estilo, de sentido del humor y de ciudad hizo que nos olvidásemos del "sosainas" de Aiden Pearce como si nos hubiésen "hackeado" la memoria.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tras su desastroso uso en Chicago, el sistema de ciudad conectada ctOS llega a San Francisco. Nuestro héroe, Marcus, se une a DedSec para acabar con el sistema que, como siempre, está siendo utilizado para espiar y controlar a la población. La ciudad de San Francisco es el colorido escenario de juego en el que "hackeamos" todo lo que se mueve, o mejor dicho, todo lo que esté conectado.

APARTADO TÉCNICO. El aspecto de la ciudad es realmente imponente, las animaciones tiene una gran nivel y, en general, tanto iluminación como efectos de partículas y sistema de físicas hacen gala de una calidad bestial. Los fallos técnicos que tenía en su salida, además, se han solventado con parches.



DESARROLLO Y NIVEL DE CAOS. Controlar todos los sistemas informatizados de la ciudad y sus habitantes a golpe de click en nuestro teléfono es una pasada. El sigilo está mejor implementado que en la entrega original. Tanto, que no entendemos porqué no decidieron eliminar las armas de fuego. La conducción también ha mejorado y el multijugador cooperativo es una delicia, especialmente al invadir la partida de otros jugadores.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Controlar la ciudad a golpe de "hackeo" es tan divertido como siempre y, además, todo lo jugable ha mejorado respecto a *WD*.

CONCLUSIONES

En esta comparativa hemos enfrentado las mejores aventuras de mundo abierto en las que podemos "hacer el cabra". Todas esas que nos permiten explotarlo todo, conducir montones de vehículos y, en definitiva, sembrar el caos a nuestro paso.

Juegos de mundo abierto hay muchos, pero pocos nos permiten sembrar el caos en nuestra PS4 como los que os mostramos en esta comparativa. Por eso, no hemos incluido juegos con un estilo más pausado, rolero o centrado en la exploración a pie como *Horizon Zero Dawn*, *Sombras de Guerra* o *The Witcher III*. Aquí lo que vale es el número de explosiones que inundan nuestra pantalla y lo mucho que nos dejan hacer el cabra. Así, el ganador de nuestra contienda no puede ser otro que *GTA V*. Sí, ha pasado mucho tiempo desde sus salida, pero no hay ningún otro juego que haya superado lo que la aventura de Rockstar puede ofrecernos, desde una campaña muy completa hasta el online más brutal y longevo que hemos visto nunca.

El segundo puesto lo ocupa *Far Cry 5*, que ha sabido eliminar algunas de las rémoras jugables de la saga, como las torres de comunicación o el minimapa que nos mostraba todo, apostando por una exploración mucho más natural y una ambientación que resulta menos exótica, pero mucho más creíble. El tercero, *Watch Dogs 2*, supo quitarse el lastre de Aiden Pearce y dejó a un lado la seriedad y oscuridad de aquella primera entrega para ofrecer una aventura más divertida y sin complejos. Ambos ofrecen un enorme mundo abierto y una jugabilidad repleta posibilidades, pero *Far Cry 5* ha ganado la partida por ofrecer mejores combates y, sobre todo, por su genial modo cooperativo. El cuarto puesto lo ocupa *Dying Light: The Following*, un matazombis sucesor espiritual de *Dead Island* que añadió elementos de "parkour" y conducción para ampliar aquella fórmula ganadora. Le ha seguido muy, muy de cerca *Mad Max*, una aventura demasiado infravalorada que este mismo mes podéis disfrutar con PS Plus.

El sexto puesto es para *Just Cause 3*, que podría estar mucho más arriba en esta tabla si no contase una historia insulsa y no hubiese tenido tantos fallos técnicos. En lo jugable, desde luego, es un portento que ofrece más caos que ningún otro título de la lista. *Ghost Recon: Wildlands* se coloca en séptimo lugar. Podría estar más arriba si hablamos de cuestiones técnicas o de la cantidad de opciones que ofrece. Sin embargo, es demasiado génerico en todo, desde una jugabilidad mil veces vista hasta su argumento o personajes. Cierra la tabla *Agents of Mayhem*, otro ejemplo de lo que pudo ser un gran juego si sus creadores hubiesen aprovechado de verdad las múltiples habilidades de sus personajes. Como siempre, todo depende, también, de gustos.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Misiones secundarias	Progreso del personaje	Opciones de personalización	Nivel de caos	Vehículos	Arsenal	Tamaño de mapa	Mini juegos	VALORACIÓN	TOTAL
Agents of Mayhem	1	No	No	Sí	B	B	B	No	B	B	MB	MB	MB	MB	E	Media	B	R	R	MB	MB	MB	MB	B	B	B	M	B	B
Dying Light: The Following	1	4	4	Sí	E	MB	B	MB	MB	MB	B	B	B	B	E	Alta	MB	MB	MB	B	MB	MB	B	B	MB	MB	M	MB	MB
Far Cry 5	1	12	2	Sí	E	E	E	MB	E	E	MB	MB	MB	MB	E	Media	E	E	E	MB	MB	MB	E	E	MB	MB	B	E	E
Ghost Recon: Wildlands	1	4	4	Sí	E	E	B	MB	MB	MB	R	R	B	R	E	Media	MB	MB	MB	B	MB	E	E	E	MB	E	B	MB	MB
Grand Theft Auto V	1	30	6	Sí	E	MB	E	No	E	E	E	E	E	E	E	Media	MB	MB	E	E	MB	E	E	E	E	E	E	E	E
Just Cause 3	1	No	No	Sí	B	B	MB	E	MB	MB	M	M	B	R	E	Media	MB	E	MB	MB	MB	M	E	E	E	E	B	MB	MB
Mad Max	1	No	No	No	B	MB	MB	No	MB	MB	MB	E	E	E	E	Media	MB	MB	MB	B	R	E	MB	E	MB	MB	B	MB	MB
Watch Dogs 2	1	4	4	Sí	E	E	E	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	Media	B	MB	E	MB	E	E	MB	E	B	E	MB	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11, 28108 Alcobendas (Madrid)

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El regreso de Sam Fisher

Saludos playmaniacos. ¿Es verdad que Ubisoft está preparando un nuevo *Splinter Cell*? Ya va tocando que vuelva Sam Fisher, ¿no?

@Pedro Martín

Pues todo parece indicar que sí. Aún no hay anuncio oficial, pero la compañía gala no se olvida del agente Fisher, algo que el mismíismo Yves Guillemot se encargó de resaltar no hace mucho en una entrevista. Para añadir más leña al fuego, en Amazon Canadá apareció mencionado un "Splinter Cell 2018"... Así que todo parece indicar que Sam Fisher será uno de los principales "animadores" de la conferencia de Ubisoft en el próximo E3. Donde sí está confirmada su aparición es en los contenidos del Año 2 de *Ghost Recon: Wildlands*, en la llamada Operación Especial 1.

La vida sigue siendo extraña

Hola Playmanía. Acabo de terminar *Before The Storm* y quería saber si se sabe algo nuevo de la secuela de *Life is Strange*. ¡Tengo muchísimas ganas!

@María Carrasco

Aunque fue anunciada en mayo del año pasado, lo cierto es que desde entonces pocas certezas hemos tenido sobre la secuela de esta aventura de culto firmada los franceses de Dontnod. Pero pronto, probablemente en el E3, tendremos noticias. Así lo ha anunciado Jon Brooke, vicepresidente de Brand en Square Enix External Studios: "Michel Koch y Raoul Barbet, los creadores del original, se han dedicado a crear la próxima entrega de *Life is Strange* durante los últimos dos años. Estamos ansiosos por compartir la nueva historia y los emocionantes personajes en los próximos meses". Lo que sí podemos confirmarte es que habrá un cómic de *Life is Strange*, una miniserie de cuatro números a cargo de Titan Comics, en colaboración con Dontnod y Square Enix. Lo que no sabemos es si adaptará la trama del juego o si narrará nuevas historias protagonizadas por Max y Chloe, pero ellas sí saldrán, además de lugares de Arcadia Bay como la Academia Blackwell.



■ *Far Cry 3* estará disponible el 29 de mayo para los que tengan el pase de temporada de Far Cry 5

Jugar a *Far Cry 3* en PS4 "suelto"

¡Buenas playmaniacos! Tengo una duda. ¿Se podrá jugar a *Far Cry 3* en PS4 "suelto" o tengo que comprarme por narices el pase de temporada de *Far Cry 5*?

@Luis Michavila

Podrás jugar a *Far Cry 3 Classic Edition* sin necesidad de tener que comprarte el pase de temporada de *Far Cry 5*, pero tendrás que esperar hasta el 26 de junio para poder comprarlo por separado. En cambio, si optaras por adquirir el pase de temporada de *Far Cry 5*, lo tendrías disponble casi un mes antes, el 29 de mayo. Tú decides si merece la pena o no esperarte.

Yakuzas en el pasado

Hola otra vez Playmanía. ¿Veremos alguna vez los dos "spin-off" de *Yakuza* ambientados en el pasado? Muchas gracias.

@Juan Manuel Campos

Pues no tiene pinta. Teniendo en cuenta lo poco que venden en occidente los *Yakuza* "canónicos", mucho nos tememos que *Ryu ga Gotoku Kenzan!* e *Ishin!* (ambientados en los periodos Edo y Bakumatsu, respectivamente) aquí funcionarían incluso peor. Además, ya tienen su tiempo y si no los sacaron en su día... Eso sí, las versiones japonesas funcionan en tu PS4 y hay guías en inglés hechas por fans que permiten avanzar.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Se sabe algo del "remake" de *Resident Evil 2*?

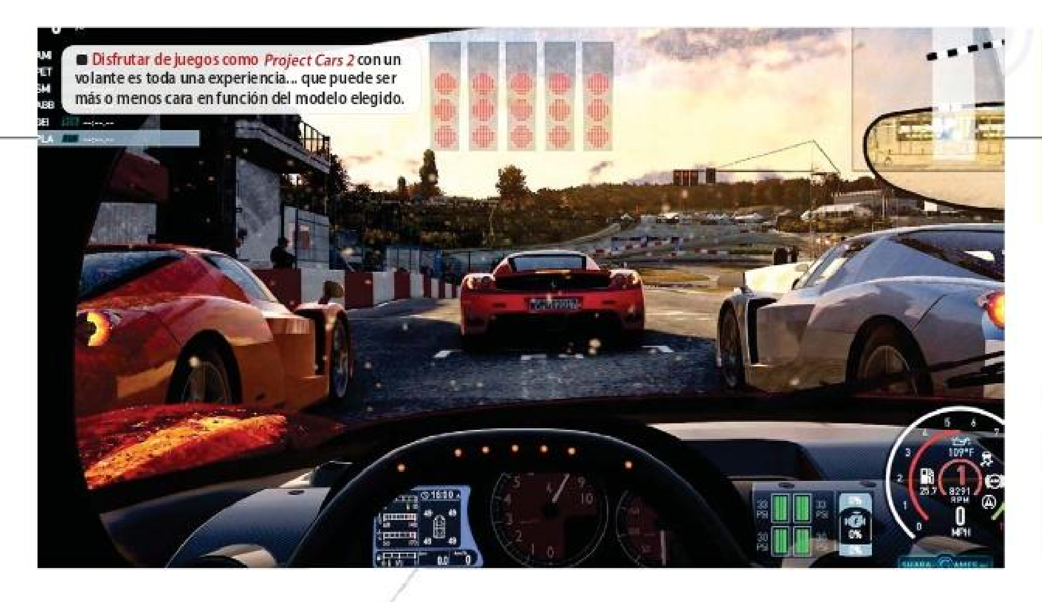
Hola Playmanía. ¿Sabéis algo del "remake" de *Resident Evil 2*? Yo ya llevo un tiempo sospechando que lo han cancelado...

@Juan Manuel Campos

Lo cierto es que desde que se anunció, con aquel famoso vídeo en el que vimos a su productor, Yoshiaki Hirabayashi, quitándose la camisa y dejando ver una camiseta con la leyenda "We do it", pocas certezas hemos tenido sobre el juego. El pasado mes de enero se cumplio su vigésimo aniversario, pero Capcom no aprovechó la onomástica para anunciar nada. Se rumorea que podría tener cambios con respecto al original como una perspectiva como la de *Resident Evil 4*, que la participación de Ada Wong tendría más peso... Suponemos que ya tendremos que esperarnos hasta el E3, donde seguro que Capcom lo mostrará. Y las mismas fuentes que filtraron los rumores anteriormente mencionados también apuntan a que saldrá a finales de este mismo año, una fecha que a nosotros no se nos antoja nada descabellada. Veremos...



■ Yoshiaki Hirabayashi se quitó hasta la camisa para confirmar que están trabajando en el remake de *RE2*. Pero hasta el E3 no creemos que vayan a mostrarlo.



■ Disfrutar de juegos como *Project Cars 2* con un volante es toda una experiencia... que puede ser más o menos cara en función del modelo elegido.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Spider-Man* tendrá micropagos?

@Marcos Mínguez

Nuestro amistoso vecino no vendrá con micropagos bajo su traje (confirmado ya por Insomniac), pero sí tendrá distintos contenidos descargables post-lanzamiento.

¿*Divinity: Original Sin 2* sale en inglés?

@David Ruzafa

Bandai Namco ha confirmado que se encargará de editar *Divinity: Original Sin 2* en consola, la secuela de uno de los mejores RPG de 2017. No especifican si saldrá con textos en castellano, aunque el anterior sí fue traducido en su salto a las consolas.

¿Cuándo sale *Wonder Boy* en físico?

@Roberto Rodrigo

La edición en formato físico de *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, a cargo de Avance Discos, sale a la venta este 20 abril. Incluye un llavero, un manual exclusivo y la banda sonora.

¿Se puede jugar a dobles en *Super Hydorah*?

@Pedro Pérez

Pues depende de la versión. En PS4 sí permite jugar a dobles en cooperativo, aunque sólo en la misma consola (nada de online). Sin embargo, en PS Vita no podrás jugar con un amigo. Te recordamos que, de todas formas, el juego es "cross buy".

Volantes para PS4 baratos

Hola Playmanía. Estoy interesado en adquirir un volante para PS4, pero el modelo que recomendáis siempre en la Guía de Compras se me va de presupuesto. ¿Me recomendáis algo más económico?

@Fernando Arranz

No nos extraña que se te vaya de presupuesto, ya que el volante Logitech T-GT cuesta 800 eurazos (aunque si buscas, puedes encontrarlo más barato). La misma firma Logitech tiene una opción algo más económica que sigue siendo muy recomendable, el G29, por unos 250 euros. En esa misma gama, Thrustmaster tiene otra gran opción, el T300RS. El volante Thrustmaster T150RS se consolida como la mejor opción calidad-precio. Por 174 euros es un "señor volante". Pero si buscas algo realmente barato, tienes el Thrustmaster T80 y el Apex Hori (con licencia oficial), ambos por unos 90 euros. Pero claro, no es lo mismo... Todos estos volantes puedes encontrarlos en la cadena de tiendas GAME.

PS Now, ¿ahora en España?

Hola playmaniacos. He leído que PlayStation Now baja su precio en Europa. ¿Pero este servicio ya está disponible en Europa?

@Roberto Cifuentes

Has leído bien. Sony anunció que baja la cuota de su servicio de juegos bajo demanda a través de streaming en Europa... en los países en los que está disponible, que son Francia, Alemania y el Benelux. En esos territorios la cuota ahora se queda en 14,99 euros. Además, Sony ha mejorado la velocidad del servicio y se han añadido algunos juegos como *Fallout New Vegas*, *Disgaea 5* o *NBA 2K16*. No sabemos cuándo llegará a España PS Now, si es que se deciden a lanzar este servicio aquí algún día.

Hotline Miami en disco

Hola amigos de Playmanía. Me han gustado mucho los *Hotline Miami* y querría saber si van a sacar una edición física. ¡Estos juegazos se la merecen! ¿Habrá una tercera parte? Gracias

@Victor Morcillo

¡Por supuesto que se la merecen! Pero por desgracia, la única edición física que existe de estos juegazos sólo salió en Japón. Tanto para PS4 como para PS Vita, *Hotline Miami: Collected Edition* incluye el primer juego en disco, mientras que *Wrong Number* viene con un código para descargarlo de la PS Store japonesa. Ambos juegos funcionan perfectamente en una consola de aquí (para el descargable tendrías que hacerte una cuenta en la Store japonesa) e incluso están en castellano. Ya sólo por la ilustración de portada, a cargo del artista británico Boneface, merece la pena importarlo. En cuanto a la tercera parte, sus creadores han afirmado en varias ocasiones que... no la habrá.



TU OPINIÓN CUENTA

¿De qué juego os gustaría ver un "remake" en PS4?



Silent Hill



Miguel Ángel Martín Arce

"Del primer *Silent Hill*. Se me pone la carne de gallina al pensar en el primer *Silent Hill* con la potencia de las consolas de ahora, que sea igual de terrorífico y con su genial ambientación y BSO".

Rayman 2



Christopher Brukkner

"Un "remake" de *Rayman 2: The Great Escape* sería alucinante. Es un plataformas en toda regla que seguiría siendo genial a pesar de sus añitos".

Syphon Filter



Benja Werbenjagermanjensen

"La verdad con es que con *Spyro* y *Medievil* siento que estoy completo, pero si tuviera que elegir sería la trilogía de *Syphon Filter*. Pedazo de juegos".

La Tumba del Emperador



Gonzalo Crank

"Pues *Dino Crisis*, *Parasite Eve* o el primer *MGS* serían buen material de "remake". Aunque puestos a soñar, me encantaría que rehiciesen *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*. Así podrían aprovechar el tirón de la posible quinta peli de Indy".

Final Fantasy VIII



Fabián Quesada Rodríguez

"A mí me gustaría que lo hiciesen de *Final Fantasy VIII* pero no ha salido ni el de *FFVII*... Me va a dar de aquí a la siguiente era del hielo esperándolo".

No jueguen con la nostalgia



Alejandro Mantilla Reyes

"No se juega con la nostalgia pero ya puestos, ver los dos primeros *Dino Crisis*, *Resident Evil 2* y *3*, *Parasite Eve 2*, *Silent Hill*, *Ape Escape*, *MGS*, *CTR*..."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de que PS Vita ya esté descatalogada en España?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

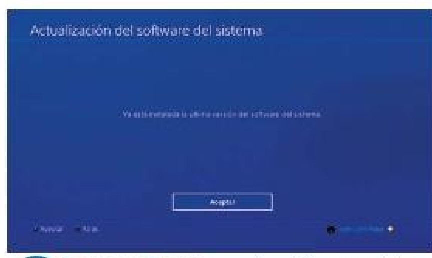
LAS **MEJORAS** DE LA NUEVA ACTUALIZACIÓN

Novedades Firmware 5.5

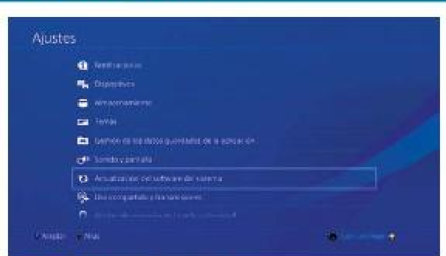


Nuestras PS4 siguen evolucionando con paso firme. Esta nueva actualización no tiene el calado de la 5.0 pero sí añade algunas mejoras, muchas de ellas largamente reclamadas por los usuarios y otras que redondean algunas de las funciones más útiles del sistema. Te las detallamos paso a paso.

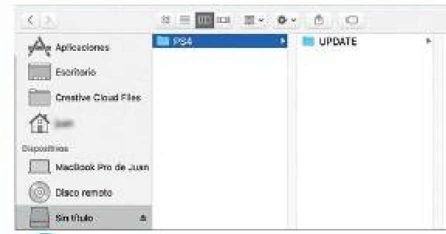
1. ACTUALIZACIÓN: VERSIÓN 5.5



1 Comprobar: para saber si dispones del último firmware, ve a "Ajustes/Actualización del software del sistema" y deja que lo consola chequee.



2 Actualizar red: si no es así y tienes la consola conectada a internet, se te ofrecerá la opción de actualizar. Si aceptas, ten en cuenta que se cerrarán las aplicaciones o juegos que tuvieses abiertos.



3 Actualizar por USB: si no tienes conexión a red, coge un USB y conéctalo a un ordenador. En él deberás crear una carpeta llamada "PS4" y dentro de ella otra llamada "UPDATE". "PS4" debe estar situada en la raíz del USB, no dentro de ninguna otra carpeta.



4 Descarga web: desde ese mismo ordenador, ve a https://www.playstation.com/es-es/get-help/ps4-system-software/ y pulsa sobre "Descargar Actualización". Luego mete ese archivo descargado en la carpeta "UPDATE" que has creado en USB.



5 Actualización: conecta el USB en la PS4 y ve de nuevo a "Ajustes/Actualización del software del sistema" para seguir las instrucciones de actualización.

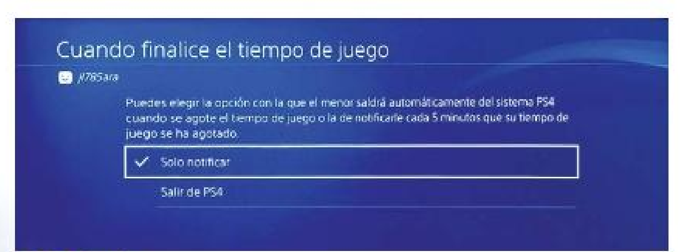
En 2 minutos...

MODO SEGURO. Al actualizar a nuevo firmware siempre cabe la pequeña posibilidad de que se produzca algún tipo de error. Si te da un mensaje de error al actualizar y te bloquea la consola, arráncala en Modo Seguro (apaga la consola con el botón frontal y vuelve a encenderla dejando pulsado el botón de encendido durante 7 segundos, hasta que oigas dos pitidos), conecta el Dual Shock 4 con el cable USB y ve a la opción "Restaurar base de datos". Deja que acabe el proceso prueba a actualizarla de nuevo. Si vuelve a repetirse el mismo problema, descarga el software en un USB como hemos indicado en el punto 1 y accede de nuevo al Modo Seguro. Inserta el USB y selecciona la opción "Actualizar software del sistema".

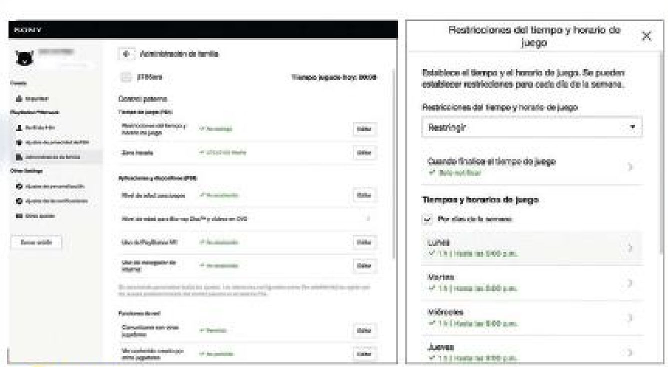
2. NOVEDADES CONTROL PARENTAL: TIEMPO MÁXIMO DE JUEGO



1 Zona horaria: para que la restricción de tiempo funcione en un usuario, debes establecer su zona horaria. Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia/Administración de familia" selecciona el usuario a controlar y pulsa en "Zona horaria". Si estás en la Península ibérica, selecciona "UTC+01.00 Madrid" y si estas en las Islas Canarias escoge "UTC+00.00 Londres". Deja también marcada la opción "Ajustar horario de verano automáticamente".



3 Final: en la misma pantalla que en el punto anterior, también puedes establecer qué ocurre cuando acaba ese tiempo de juego, seleccionando "Sólo notificar o "Salir de PS4" en "Cuando finalice el tiempo de juego".

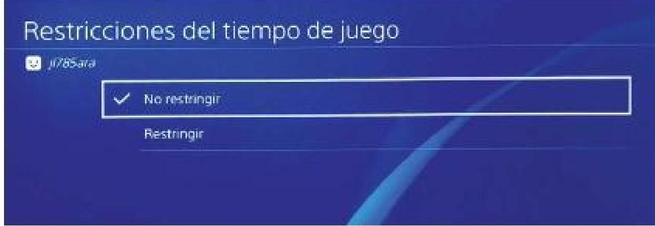


5 Web: podrás acceder a la configuración de estas limitaciones desde un ordenador, yendo a https://www.playstation.com/es-es/, entrado con tu usuario de PSN y yendo (desde tu avatar) a "Configuración cuenta"/Administración de Familia" y siguiendo las mismas instrucciones que en los puntos 2.2, 2.3 y 2.4.

Ojo con...

TUTOR. Cualquiera de los usuarios de la consola pueden establecerse como tutores de los usuarios "menores". Para ello, el usuario que sea Administrador de la la Familia, deberá iniciar sesión en la consola e ir a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia/Administración de familia", introducir su contraseña de PSN y seleccionar el usuario que quiere darle atribuciones de tutor. En la siguiente pantalla, marca la casilla de "Padre, madre o tutor legal".





2 Limitar: siendo usuario tutor o Administrador de familia, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia/Administración de familia" y selecciona el usuario al que quieras limitar el tiempo de juego. Entra en "Ajustes para tiempo de juego" y selecciona "Restringir" en "Restricciones del tiempo de juego".



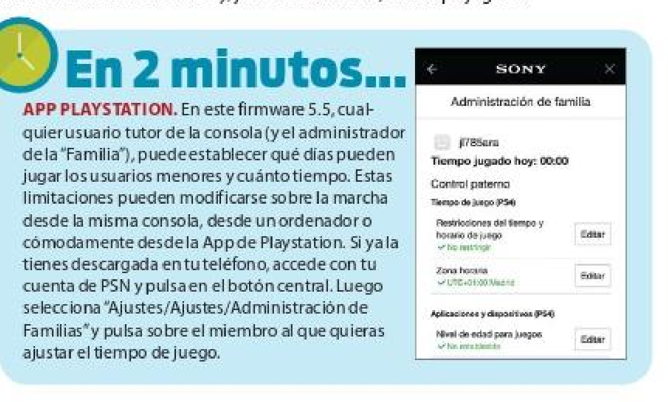
4 Limitación: también en la pantalla indicada en 2.2, en "Tiempos y horarios de juego" puedes indicar el tiempo de juego máximo y el horario de inicio (opcional) y de finalización (obligatorio). También podrás especificar esto por días de la semana, si marcas la casilla "Por días de la semana".



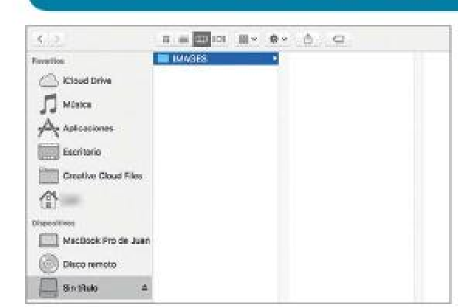
6 Consulta: si quieres ver en algún momento cuanto tiempo ha jugado un usuario en el día, desde el usuario Administrador de Familia, entra en PS4 y ve a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia/Administración de familia". Verás la lista de usuarios y, junto a su nombre, el tiempo jugado.

En 2 minutos...

APP PLAYSTATION. En este firmware 5.5, cualquier usuario tutor de la consola (y el administrador de la "Familia"), puede establecer qué días pueden jugar los usuarios menores y cuánto tiempo. Estas limitaciones pueden modificarse sobre la marcha desde la misma consola, desde un ordenador o cómodamente desde la App de Playstation. Si ya la tienes descargada en tu teléfono, accede con tu cuenta de PSN y pulsa en el botón central. Luego selecciona "Ajustes/Ajustes/Administración de Familias" y pulsa sobre el miembro al que quieras ajustar el tiempo de juego.



3. PERSONALIZACIÓN FONDO: IMÁGENES DESDE USB



1 USB: conecta una memoria USB al ordenador y crea una carpeta raíz llamada "IMAGES" y copia en su interior las imágenes que quieras usar para ponerlas como fondo de escritorio en tu consola. Recuerda que el USB debe tener un formato reconocible para PS4.



2 Seleccionar: introduce el USB en la consola, y desde ella ve a "Ajustes/Temas/Seleccionar Tema" y baja hasta abajo del todo. Entra en "Personalizar/Seleccionar imagen/Dispositivo de almacenamiento USB".



3 Ajusta: selecciona la imagen que quieras usar y usa los dos sticks para hacer zoom y moverla hasta ajustarla como quieres. Para finalizar pulsa "X". Luego puedes pulsar en "Vista Previa" para ver cómo queda.

Ojo con...

TAMAÑO. Las fotos que quieras usar para ponerlas como imagen de fondo del menú de PS4, debe tener un tamaño determinado si quieres obtener los mejores resultados posibles y evitar así efectos extraños. Si tienes una PS4 "normal" deberá ser una imagen de resolución 1920x1080 y si tienes una PS4 Pro lo mejor es que sea de 3860x2160.



4. BIBLIOTECA: NUEVA ORGANIZACIÓN



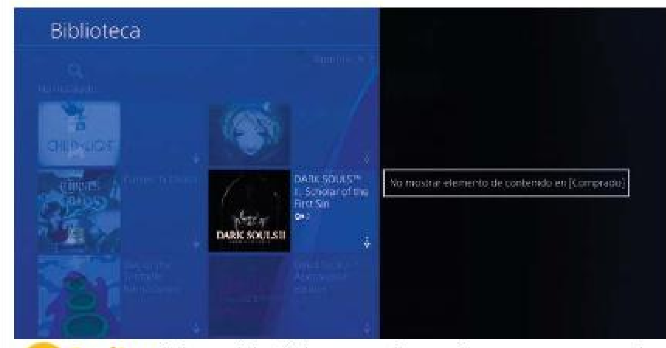
1 Acceso: desde el menú principal, donde están los juegos a los que estás jugando, desplázate hacia la derecha hasta que des con la Biblioteca.



2 Secciones: a la izquierda podrás ver, bajo el apartado "Esta PS4", los juegos y aplicaciones que están en ese momento instalados en la consola, y más abajo, debajo de tu nombre, todos los comprados en el PS Store.

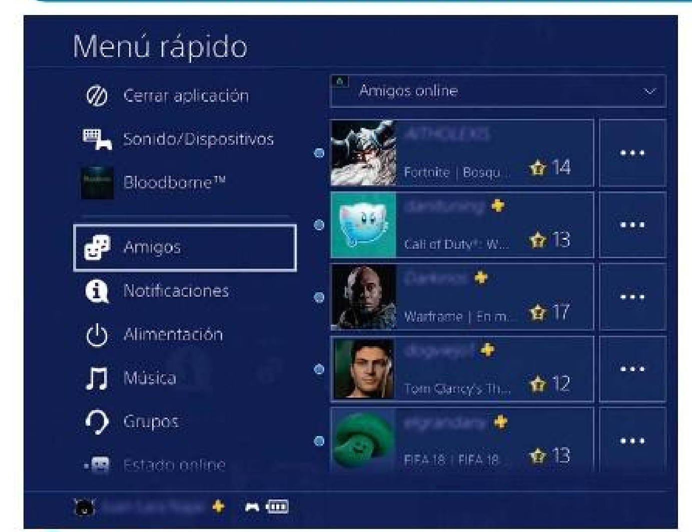


3 Plus: en el menú de la izquierda también, se detallan todos los títulos que han sido descargados por la subscripción de PS Plus para que se pas distinguir qué títulos son los que dependen de la misma.



4 Ocultar: si alguno de los títulos comprados no quieres que aparezcan en la lista de comprados (betas por ejemplo), selecciónalo y pulsa luego el botón "Options" del mando. Selecciona "No mostrar elemento de contenido en [Comprado]".

5. MENÚ RÁPIDO: NUEVAS OPCIONES



1 Amigos: si dejas pulsado el botón PS para invocar el Menú Rápido podrás ver una lista de amigos online. Si quieres ver los que pertenecéis a una lista concreta pulsa, simplemente, el botón triángulo.



2 Contactar: en esa misma lista de amigos online, si pulsas sobre "…" podrás enviarle un mensaje directamente o crear un Grupo de chat de voz automáticamente, mientras se le envía una invitación para que se una a él.



3 Música: invocando el Menú Rápido mientras dejas pulsado el botón PS, y entrando en la sección "Música", podrás acceder a más controles de reproducción de la música reproducida desde Spotify o desde el Reproductor Multimedia.

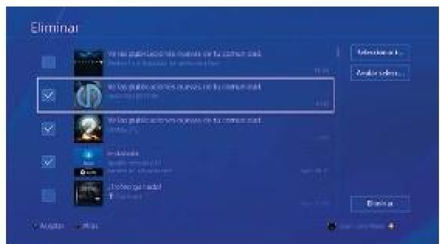
En 2 minutos...

PERSONALIZACIÓN. En el menú rápido caben muchas opciones y es posible que, en algún momento lo hayas configurado para que algunas no aparezcan. Si ahora necesitas recuperarlas, recuerda que puedes hacerlo si, desde el mismo Menú Rápido (deja pulsado el botón PS unos segundos) vas a la última opción, "Personalizar". Marca las opciones que quieres que vuelvan a verse.



6. VARIOS: OTRAS MEJORAS







1 Supermuestreo: si tienes una PS4 Pro y tu TV no es 4K, ahora puedes usar una opción mediante la cual la consola generará una imagen 4K y la reescalará a la resolución de tu TV, mejorando la calidad. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de vídeo/Modo de supermuestreo" y selecciona "Activar".

2 Notificaciones: ahora puedes borrarlas y evitar que se acumulen infinitamente. Desde el menú principal ve a "Notificaciones", ponte sobre la que quieras eliminar y pulsa el botón "Options" del mando. Luego selecciona "Eliminar". Personalmente, a nosotros esta opción nos parece todo un alivio...

3 Now: aunque no está aún disponible en nuestro país, ahora es posible escuchar música en streaming jugando a PS Now. PS Now es un servicio de juegos bajo demanda a través de streaming que ya disfrutan en EE.UU. y algunos países europeos como Francia o Alemania, pero que aún no está en España, Italia o Portugal.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4



Far Cry 5 ha sido un éxito de ventas instantáneo.

1. Far Cry 5 (N)
2. FIFA 18 (↑)
3. Ni No Kuni II: El Renacer de un Reino (N)
4. Grand Theft Auto V (↑)
5. Call of Duty: WWII (↑)
6. A Way Out (N)
7. Assassin's Creed Origins (↑)
8. Gran Turismo Sport (N)
9. Life is Strange: Before the Storm (N)
10. Uncharted: El Legado Perdido (N)



Before the Storm salió por fin en formato físico.

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
» DEEP SILVER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. NOTA **81**

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso! NOTA **93**

A WAY OUT — DISCO — ¡Nuevo!
» EA » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura única que sólo puede disfrutarse jugando en cooperativo. Tiene sus fallos, pero merece mucho la pena. NOTA **85**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **94**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. NOTA **90**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA **92**

GOD OF WAR — DISCO — ¡Nuevo!
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin. NOTA **94**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99€ » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

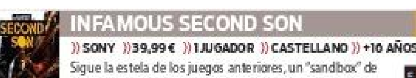
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA **91**

HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
» EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS

El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha. NOTA **88**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA **95**



INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA **90**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. NOTA **90**

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 — DISCO
» WARNER » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Quizá YA no sorprenda, pero es de los mejores LEGO de siempre, a la altura del Universo Cinematográfico de Marvel. NOTA **82**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**

MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos. NOTA **82**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

METAL GEAR SURVIVE — DISCO
» KONAMI » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo. NOTA **76**

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA **93**

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA **90**

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA **92**

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR. NOTA **91**



Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

God of War



1. COMBATES. El gore y la brutalidad, marca de la saga, están muy presentes. En esta ocasión, en lugar del aporreo de botones, disfrutamos de unas batallas con un toque más estratégico y pausado.

2. UN ARGUMENTO DIVINO. La relación entre padre e hijo ocupa buena parte de la trama, aunque tampoco faltan las típicas intrigas entre dioses y una gran ración de la mejor mitología nórdica.

3. GRAN APARTADO TÉCNICO. El nivel gráfico es apabullante, con unas animaciones y unos modelados realmente brutales. El doblaje también es excepcional, así como los efectos sonoros.

RIME — DISCO
TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial. NOTA 90

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
SQUARE ENIX » 29,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura. NOTA 92

SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games. NOTA 93

THE INPATIENT — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aventura para PSVR en la que hay que tomar decisiones con una ambientación espeluznante... y un desarrollo soso. NOTA 75

THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular. NOTA 89

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA 86

UNCHARTED 4 — DISCO
SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA 98

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA 87

UNTIL DAWN — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido. NOTA 90

YAKUZA 0 — DISCO
SEGA » 29,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos. NOTA 92

YAKUZA 6 — DISCO
SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano. NOTA 91

AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA 89

DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
DEEP SILVER » 29,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA 70

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
BADLAND » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA 80

FULL THROTTLE REMASTERED
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA 78

LAST DAY OF JUNE
505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA 81

LIFE IS STRANGE — DISCO
SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA 87

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces. NOTA 82

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA 83

SYBERIA 3 — DISCO
MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA 77

THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA 88



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €

Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.

Los cuatro mejores juegos ...



1 Kratos y Atreus

La relación entre Kratos y su hijo Atreus y cómo se va desarrollando a lo largo de la aventura es uno de los ejes sobre los que gira el nuevo *God of War*. Está perfectamente integrada en la narrativa del juego y es parte fundamental de la trama, que no os vamos a desvelar para no destripar las sorpresas.



2 John y Jack Marston

Antiguo forajido de la banda de Dutch van der Linde, John Marston (el protagonista de *Red Dead Redemption*) quiere dejar atrás esa vida de fechorías para dedicarse a su familia. Pero ya sabéis que el pasado siempre vuelve... Y su hijo Jack tendrá un peso importante en el tramo final del juego.



Los esperados

1 Red Dead Redemption II

» PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 26 DE OCTUBRE

En Rockstar se lo están tomando con calma, pero estamos seguros de que muy pronto podremos ofreceros nuevos detalles sobre el juego más esperado de este año.



2 Shadow of the Tomb Raider

» PS4 » SQUARE ENIX » AVENTURA » 14 DE SEPTIEMBRE

Mientras tanto, Lara Croft nos amenizará la vuelta de las vacaciones de verano con su nueva aventura, de la que pronto os podremos revelar todas las sorpresas que traerá bajo el brazo.



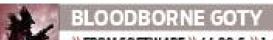
3 Spider-Man

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 7 DE SEPTIEMBRE

El mes de septiembre pinta espectacular, con *Shadow of the Tomb Raider, Dragon Quest XI*, el "remake" de la trilogía clásica de Spyro y el nuevo juego de nuestro amistoso vecino Spidey.



ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA **95**

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA **92**

FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA **95**

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA **90**

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA **92**

KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO
» KOCH MEDIA » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.

NOTA **84**

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA **87**

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA **84**

NI NO KUNI II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA **91**

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA **95**



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA **88**



SECRET OF MANA — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los amantes de los JRPG clásicos van a deleitarse con un gran remake de uno de los grandes del género en SNES.

NOTA **85**

TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA **87**

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA **88**

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA **95**

LUCHA

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA **91**

DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*.

NOTA **88**

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA **91**

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA **84**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA **90**

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA **89**

TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA **90**

WWE 2K18 — DISCO
» 2K SPORTS » 44,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.

NOTA **84**



...con padres e hijos



3 Big Boss y Les Enfants Terribles

Vale, no es una paternidad al uso, pero lo cierto es que Big Boss, el prota de *MGS3*, dio lugar a los llamados Enfants Terribles, tres clones del Soldado Legendario cuyos nombres fueron David, Eli y George. ¿Cómo? ¿Qué no os suenan? Pues son los nombres de pila de Solid Snake, Liquid Snake y Solidus Snake. Ahora sí ¿no?



4 Heihachi y Kazuya Mishima

Los enfrentamientos entre los distintos miembros del clan Mishima suelen servir como telón de fondo en la saga de juegos de lucha *Tekken*. Pero estas "broncas familiares" tienen su punto álgido en *Tekken 7*, en el que Heihachi Mishima y su hijo Kazuya, dirimen sus diferencias... ¿de una vez por todas?

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91



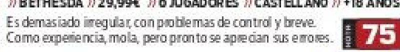

BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79

CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.
NOTA 83




DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91

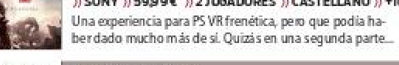
DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75




FAR CRY 5 — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90



FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90



SUPERHOT VR
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA 79



THE AMERICAN DREAM — DISCO ¡Nuevo!
» AVANCE » 24,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter exclusivo de PS VR que trata con fina ironía el excesivo uso de las armas en EE.UU. Pero no llega traducido.
NOTA 78

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



DIRT 4 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal.
NOTA 92



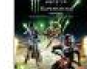
DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80

F1 2017 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola.
NOTA 82

GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85



GRAVEL — DISCO
» MILESTONE » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta arcade con opciones de simulador que logra divertir desde la primera partida a pesar de sus defectos.
NOTA 80

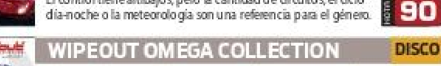


MONSTER ENERGY SUPERCROSS — DISCO
» MILESTONE » 64,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
A nivel jugable es un título notable y resulta divertido, pero con el transcurso de las horas se vuelve algo monótono.
NOTA 74

NEED FOR SPEED: PAYBACK — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Velocidad y diversión sin complejos, en una espectacular trama cinematográfica, aunque con ritmo irregular.
NOTA 80



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Super Robot Wars X** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA / ACCIÓN



Robots gigantes, bicharracos no menos gigantes y rol del bueno es lo que triunfa en Japón este mes... junto al salvaje *Far Cry 5*.

2. **Far Cry 5** (N) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
4. **Shining Resonance Refrain** (N) — PS4 | SEGA | ROL
5. **Monster Hunter World** — PS4 | CAPCOM | ACCIÓN



EE.UU.

1. **Far Cry 5** (N) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

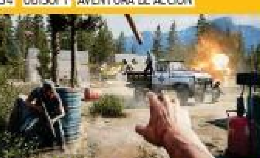


Far Cry 5 ha ido derechito a lo más alto de la lista de ventas, superando al incombustible *CoD WWII* y a otros exitazos.

2. **Monster Hunter World** — PS4 | CAPCOM | ACCIÓN
3. **Call of Duty WWII** — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
4. **Dragon Ball FighterZ** — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA
5. **NBA 2K18** — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **Far Cry 5** (N) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa *Far Cry 5* también lidera la lista de ventas. ¿Tendrá algo que decir Kratos al respecto? Pronto lo veremos.

2. **FIFA 18** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Call of Duty WWII** — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
4. **Grand Theft Auto V** — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Crash Bandicoot N.Sane Trilogy** — PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS

MÁS QUE JUEGOS

Figura Spider-Man Marvel Legends

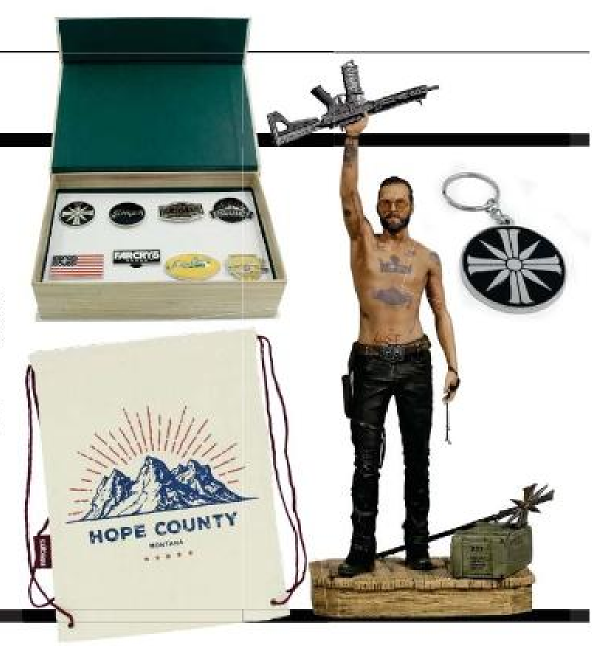
www.hasbro.com | Sin confirmar

El Spider-Man que saldrá en el juego de Insomniac (ya sabéis, el de la araña blanca en el traje), tendrá su propia figura de acción dentro de la colección Marvel Legends. Esta ya mítica colección de figuras (las primeras, de Toy Biz, son de 2005, aunque hace ya tiempo que pertenecen a Hasbro) de 15 centímetros y muy detalladas y articuladas, son una tentación para los seguidores de la llamada Casa de las Ideas.

Merchandising oficial de *Far Cry 5*

www.game.es | Varios precios

Far Cry 5 es uno de los lanzamientos más importantes en lo que llevamos de año. Ya ha recaudado más de 300 millones de dólares y es el segundo mejor lanzamiento en la historia de Ubisoft, sólo por detrás de *The Division*. Ante un título de tal magnitud, Ubisoft no ha dudado en lanzar abundante merchandising oficial de su nuevo juego estrella. En las tiendas Game podéis encontrar llaveros, mochilas, pins o una imponente figura de Joseph Seed, el villano de esta entrega.



DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME





El pack de *God Eater 2* sigue siendo muy tentador.



1. God Eater 2: Rage Burst + God Eater: Res.
2. SAO: Hollow Realization
3. Minecraft
4. Velocity 2X: Critical Mass Edition
5. J-Stars Victory Vs+
6. World of Final Fantasy
7. Mary Skelter: Nightmares
8. One Piece Pirate Warriors 3
9. Axiom Verge: Multiverse Ed.
10. Hakuoki: Kyoto Winds




Visual novels como *Hakuoki* siguen llegando a PS Vita.



ACCIÓN

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
KOCH MEDIA » 64,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83

DEAD RISING 4 — DISCO
CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

ELITE DANGEROUS — DISCO
FRONTIER » 49,99 € » MMO » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran juego espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que conlleva. NOTA 80

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
UBISOFT » 29,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMP. ED.
DRINKBOX » 13,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89



HOTLINE MIAMI 2
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

KNACK II — DISCO
SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €. NOTA 83

RATCHET & CLANK — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
SONY » 29,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA 79

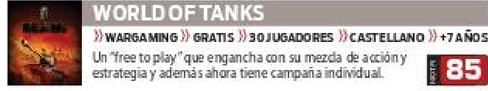
SNIPER ELITE 4 — DISCO
BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78

THE DIVISION — DISCO
UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WARRIORS ALL-STARS — DISCO
KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA 75



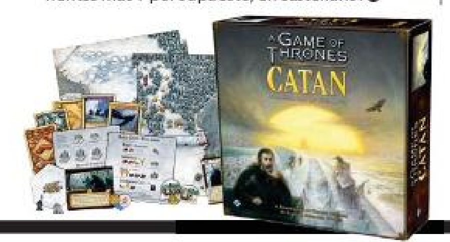
WORLD OF TANKS
WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85



» Catan Juego de Tronos

www.devir.es 95 €

El popular juego de mesa Catan ya tiene un edición adaptada a la archiconocida serie Juego de Tronos. Contiene 124 figuras de los jugadores, 20 poblados, 16 fortalezas, 28 guardias, 56 carreteras, 40 figuras de salvajes, 24 guerreros, 131 cartas y muchísimos componentes más Y por supuesto, en castellano.



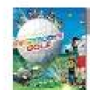
» Merchandising oficial de *God of War*

www.game.es Varios precios

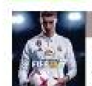
Y otro de los juegazos del mes (por no decir del año, es *God of War*, que también tiene multitud de merchandising oficial que podéis encontrar en las tiendas Game. Desde una chaqueta con capucha super molona hasta tazas, jarras, cartera, set de pins, peluches, muñecos "cabezones" de Funko Pop... Incluso hay un par de figuras de la nueva línea Totaku de Kratos y Atreus. Todo un caramelo para los fans.



DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99€ » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80



FIFA 18 — DISCO
» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo. NOTA 87



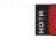
NBA 2K18 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego... NOTA 92



PES 2018 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras). NOTA 82



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83



STEEP
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81



UFC 3 — DISCO
» EA SPORTS » 64,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Supera a *UFC2* en realismo y variedad. Los fanáticos de las artes marciales mixtas lo van a disfrutar muchísimo. NOTA 82

ESTRATEGIA



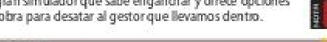
IMPACT WINTER — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Estrategia y aventura se funden en este exigente juego de supervivencia. Si le pillas el punto, te enganchará. NOTA 74



THE ESCAPISTS 2 — DISCO
» TEAM17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido. NOTA 80



TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81





XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90

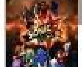
PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



SONIC FORCES — DISCO
» SEGA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido y con buenas ideas, que disfrutarán más los más jóvenes que los fans de Sonic. NOTA 67



SONIC MANIA
» SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto. NOTA 90





WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

VARIOS



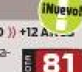
LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84



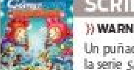
LOS SIMS 4 — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control. NOTA 75



Q.U.B.E. 2 — ¡Nuevo!
» TOXIC GAMES » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran puzle en primera persona con una buena ambientación de ciencia-ficción como telón de fondo. Te atrapará. NOTA 81



STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo. NOTA 85



SCRIBBLENAUTS SHODOWN — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un puñado de divertidos minijuegos con todo lo bueno de la serie *Scribblenauts* para disfrutar con hasta 4 amigos. NOTA 80



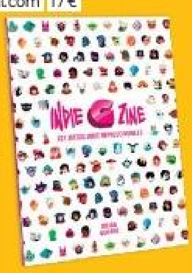
THE WITNESS
» THEKLA INC. » 30,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90



PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Indie G Zine. 101 juegos indie imprescindibles
www.dolmeneditorial.com 17 €

Julián Quijano coordina este libro en el que distintos autores comentan "101 juegos indies imprescindibles". Como suele pasar, la selección no será del gusto de todos. Incluso hay algún juego que todavía no ha salido...



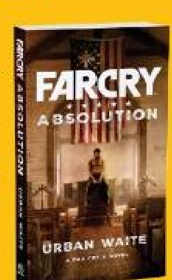
2 BSO Tomb Raider
www.elcorteingles.es 14,99 €

El artista Tom Holkenborg, más conocido en el "mundillo" como Junkie XL, es el autor de la banda sonora original de la nueva película de Tomb Raider. En total, 14 temas muy del estilo del DJ y productor musical neerlandés.



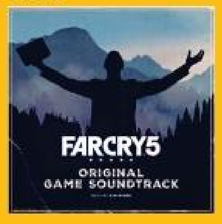
3 Far Cry Absolución
www.game.es 17 €

Minotauro edita en España Far Cry: Absolución, la precuela de *Far Cry 5* en forma de novela a cargo del escritor Urban Waite. En ella, un poli novato deberá enfrentarse a la secta Puerta del Edén, que empieza a hacerse fuerte en el condado de Hope.



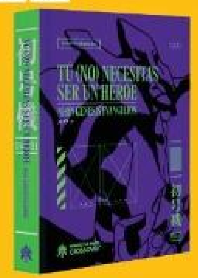
4 BSO Far Cry 5
www.amazon.es 9,99 €

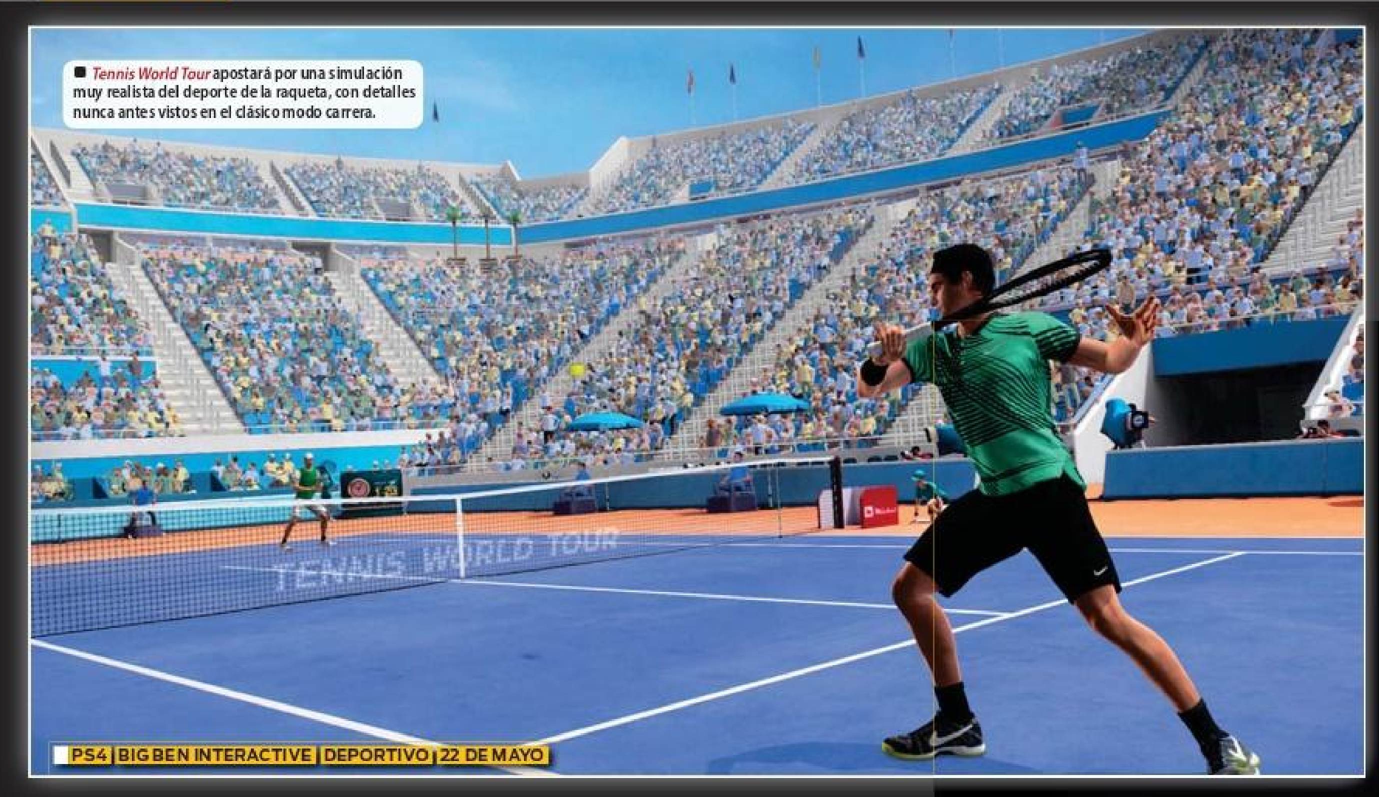
Y seguimos con *Far Cry 5* recomendando, además de la novela, su banda sonora. 31 temas a cargo del compositor neoyorkino Dan Romer. Casi una hora y media de música que te transportará al corazón de Montana.



5 Tú (no) necesitas ser un héroe
www.heroesdepapel.es 23 €

Álvaro Arbonés reflexiona sobre Neon Genesis Evangelion, la famosa serie de Hideaki Anno, y sobre sus influencias y alcance. Se analiza la obra y también su contexto histórico y social, en un libro que disfrutarán los fans.





■ *Tennis World Tour* apostará por una simulación muy realista del deporte de la raqueta, con detalles nunca antes vistos en el clásico modo carrera.

Tennis World Tour

EL ESPERADO REGRESO DE LOS **SIMULADORES DE TENIS**

Breakpoint Studio, compañía creada por los responsables de la excelente saga *Top Spin*, está preparando un nuevo simulador de tenis. Eso ya debería bastarnos para saber que disfrutaremos de un gran juego, pero es que hay mucho más. Para empezar, contará con la presencia de una buena ristra de tenistas reales, entre los que destacan nombres como Roger Federer, Gaël Monfils, Roberto Bautista, Zverev, Caroline Wozniacki, Garbiñe Muguruza o leyendas como Agassi y McEnroe.

A nivel jugable nos encontraremos un gran simulador. La colocación de nuestro jugador en la pista será esencial, al igual que el golpeo o el tener siempre un ojo puesto a nuestro medidor de resistencia. Por supuesto, podremos realizar todo tipo de golpes, como liftados, planos, cortados, globos, dejadas... aunque habrá que practicar lo suyo para dominarlos todos. La física de la pelota promete ser espectacular, con cambios en el bote y la velocidad no sólo en función de la superficie (dura, hierba, tierra batida, moqueta y parqué) sino también de la altitud de la ciudad en la que juguemos, si las bolas son nueva o si la cancha es al aire libre o de interior. Una barbaridad, vamos. Hay dos opciones que nos han sorprendido mucho, como la posibilidad de asignar varios puntos al ataque, defensa y serivico-volea de nuestro tenista antes de cada partido o la de unas cartas consumibles que mejorarán apartados como la resistencia o la sangre fría en los momentos del partido que más lo necesitemos. Otro detalle genial es que en el modo carrera, en el que creamos a nuestro propio tenista, tendremos que planificar la temporada teniendo en cuenta el cansancio tras cada torneo o el "jet lag" si viajamos entre ciudades muy apartadas, lo que nos obligará a no participar en algunos torneos para no agotarnos, tal y como hacen los deportistas reales.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Siguiendo el estilo de la saga *Top Spin* y sumando un buen número de novedades jugables y para el modo carrera, está claro que disfrutaremos de un gran juego.







El timing y la colocación serán fundamentales para hacernos con la victoria en los partidos.

El plantel de tenistas incluirá jugadoras como Garbiñe y leyendas como Andre Agassi.

Roger Federer será uno de los más de 30 jugadores reales que podremos controlar.

SE PARECE A...

Los deportes minoritarios han sido abandonados. Sí, tenemos fútbol, baloncesto y algunos deportes norteamericanos, pero el golf, el tenis, el esquí o el skate, por ejemplo, se han dejado de lado. Hay una excepción: *AO Tennis* y un referente: *Top Spin*.

AO TENNIS

Este juego, basado en el Open de Australia, ha terminado siendo un fiasco importante, tanto en lo jugable como en lo técnico.

TOP SPIN 4

Esta entrega, lanzada en PS3, es el último gran juego de tenis que hemos disfrutado. *Tennis World Tour* es su sucesor espiritual.

LLEVANDO UN TORNEO VIRTUAL A ROLAND GARROS

La Federación Francesa de Tenis ha llegado a un acuerdo con Big Ben Interactive para organizar un torneo virtual mediante *Tennis World Tour*. Los jugadores que vayan pasando rondas se enfrentarán en una final que se celebrará en el próximo abierto de Francia, el mítico Roland Garros, el día 25 de mayo. En nuestro país, además, Game regala entradas para el Mutua Madrid Open con la reserva del juego.


Shantae la "medio-genio" regresa con sumayor aventura, y lo hace "cargada" de modos de juego, más niveles y nuevos personajes para elegir.

PS4 | WAYFORWARD/MERIDIEM GAMES | PLATAFORMAS | 27 DE ABRIL

Shantae: Half Genie Hero Ult. Ed.

LA "GENIA" MÁS **DIVERTIDA** REGRESA POR TODO LO ALTO

La simpática Shantae no es una novata en esto de los plataformas. Desde el año 2002, esta "medio-genio" ha vivido varias aventuras, y ahora vuelve a PS4 con una nueva edición de su última odisea. En *Half Genie Hero* nuestra heroína vuelve a enfrentarse a Risky Boots, su pérfida archienemiga, que planea convertir en malvados a todos los habitantes de Sequin. Shantae deberá recorrer varios niveles repletos de saltos, puzles y enfrentamientos. Y todo con ese estilo tan vibrante y colorista que caracteriza a la saga, algo así como unos 16 bits "hipervitaminados".

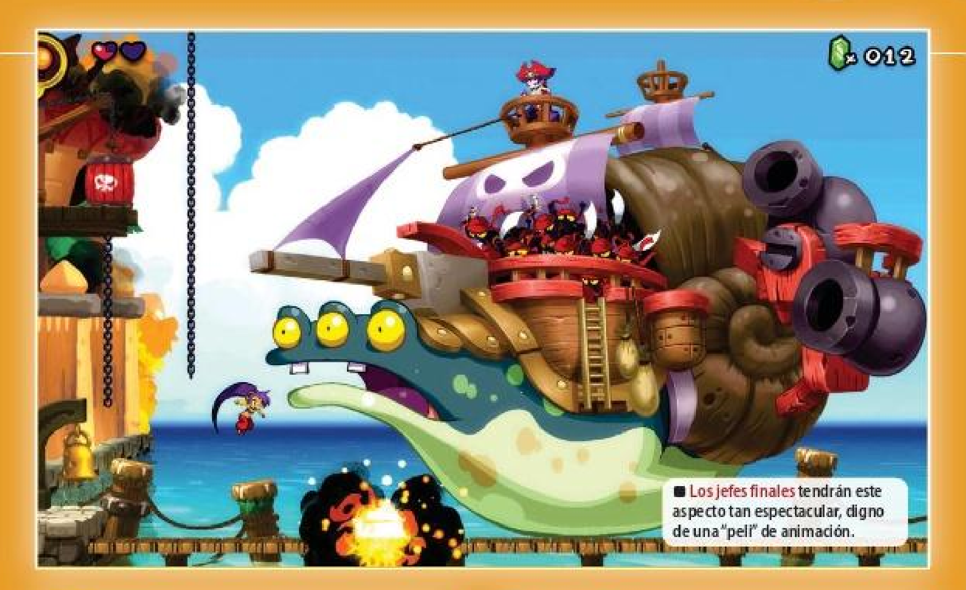
Shantae dispone de hechizos de ataque, además de usar su propio pelo para dar latigazos. Pero eso no es todo: como buena "medio-genio" oriental que es, Shantae puede aprender Danzas del Vientre. Cada danza la transforma en un animal diferente, dotado de habilidades propias. Por ejemplo, al convertirse en murciélago puede volar para evitar caídas; transformándose en cangrejo se mueve bajo el agua, y como ratón puede entrar por recovecos muy pequeños. Todas estas transformaciones pueden mejorarse para obtener nuevas habilidades. Con esos poderes podemos acceder a nuevas zonas de cada nivel, y así conseguir objetos esenciales para avanzar en la historia. Unos niveles que, aunque lineales, estarán diseñados de forma creativa y variada, al igual que todos los personajes del juego: desde los jefazos hasta los héroes, todos tienen un estilo muy vistoso, a medio camino entre el anime y los juegos clásicos de 16 bits. Esta versión vendrá especialmente pensada para la alta definición de PS4, con personajes 2D sobre unos coloridos fondos tridimensionales. Sin duda la principal novedad de esta edición es que vendrá con todo el DLC original del juego, que hasta ahora sólo habían podido disfrutar los "patrocinadores" de *Half-Hero* en su campaña de Kickstarter: tres aventuras inéditas, con nuevos protagonistas, poderes y modos de juego.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

En su estreno original *Half-Hero* nos pareció una gozada, aunque un tanto corta. Todo señala que esta nueva edición va a subsanar ese error, incorporando una gran cantidad de contenido adicional.


Transformarse en animales como este mono permitirá a Shantae acceder a nuevas zonas.


Rottytops (que puede lanzar su cabeza) será uno los personajes seleccionables en el DLC incluido.


■ Los jefes finales tendrán este aspecto tan espectacular, digno de una "peli" de animación.





» SE PARECE A...

Los juegos de plataformas en 2D son un casi un género propio, uno por el cual no pasa el tiempo. PS4 tiene un buen repertorio de ellos, pero puestos a elegir nos quedamos con *Maldita Castilla EX* (del español Locomalito) y el "remake" de *Wonder Boy*.


MALDITA CASTILLA EX

PS4 recibió en 2017 una edición con nuevos niveles y enemigos para este homenaje a *Ghosts 'n Goblins*. Ahora sale en físico.


WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

Aparte de ser un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake", es un plataformas parecido a *Shantae*, transformaciones incluidas.


■ Risky Boots pasará de ser villana a protagonista con su propia aventura, *Pirate Queen's Quest*.

» UNA EDICIÓN VERDADERAMENTE **GENIAL**

En Meridiem Games han "tirado la casa por la ventana" con la *Ultimate Edition Day One*, que va a incluir todo el DLC aparecido en el juego original. El *Costume Mode* abarca tres retos arcade para Shantae. El otro gran DLC será *Pirate Queen's Quest*, una aventura exclusiva para la "malísima" Risky Boots. Cierra el lote F*riends to the End*, en el que Sky, Bolo y Rottytops usarán sus habilidades únicas para salvar a su amiga Shantae. Esta edición también viene con un nuevo traje de baño, un libro de arte y un CD con 30 canciones de la banda sonora, todo a un precio de 39.95 euros.





Dark Souls Remastered nos devolverá a Lordran con un nuevo acabado gráfico a 4K y 60 fps y cargado de novedades jugables de sus secuelas.

Dark Souls Remastered

UNO DE LOS **JUEGOS MÁS INFLUYENTES** DE LA DÉCADA, AHORA EN 4K

Siete años después de revolucionar el mundo de los videojuegos, *Dark Souls* regresará con una versión remasterizada a PS4. Durante este tiempo, no sólo han surgido montones de clones de la obra maestra de FromSoftware, sino que muchas de sus mecánicas, como la elevada dificultad, los combates, la barra de cansancio o el modo de contar la historia sin secuencias cinemáticas, han influenciado a decenas de juegos que hemos podido disfrutar en PS4.

El desarrollo de la aventura será, lógicamente, calcado a lo que disfrutamos en su día. Querremos destrozar el mando por la endiablada dificultad y la oscuridad rodeará cada uno de nuestros pasos, pero acabar con un jefe o superar una determinada zona resultará tan gratificante como siempre. Las principales novedades vendrán en el apartado técnico. Así, en PS4 correrá a 1080p y 60 fotogramas por segundo. En PS4 Pro, la resolución alcanzará los 4K reescalados. Así, no sólo se verá más bonito sino que la nueva tasa de frames (el original iba a 30fps) nos regalará una experiencia de juego más fluida. Pero esto no es todo, ya que llegarán muchas más novedades. El número de jugadores online pasará de 4 a 6, el matchmaking tendrá contraseña, para poder jugar con nuestros amigos más fácilmente y la arena incluirá combates 3vs3. También contará con otros detalles, como poder utilizar varios objetos del mismo tipo de una sola vez, la posibilidad de cambiar de Pacto de las hogueras en lugar de tener que volver hasta la localización de cada personaje, la opción de configurar los botones o la utilización de servidores dedicados para el online o el engorroso P2P. Por supuesto, el DLC *Artorias of the Abyss*, también estará incluido en esta remasterización, alargando aún más las horas de juego. *Dark Souls Remastered* se presenta, de este modo, como una opción perfecta para los que no disfrutaron en su día de esta auténtica joya que, además, nos llega con bastantes novedades técnicas y jugables.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Si cogemos una obra maestra jugable, le añadimos algunas de las mejoras de sus dos secuelas y lo mezclamos todo con un nuevo apartado técnico a 60 frames por segundo y resolución 4K ya sabéis lo que nos espera: una obra maestra mejor y más bonita.



En las hogueras, además de recuperar frascos de estus y resucitar a los rivales, también podremos cambiar de pacto.



La elevada dificultad será una de las señas de identidad de esta entrega remasterizada.

» SE PARECE A...

DEMON'S SOULS

El precursor de la saga *Dark Souls* se estrenó en PS3. Aunque no tuvo el mismo éxito, también era un verdadero juegazo.

KING'S FIELD IV

Y más precursor aún fue esta saga, también de FromSoftware, que al contrario que los *Souls*, era en primera persona.

PS4 | ONE BIT BEYOND | ROL | 24 DE ABRIL

The Swords of Ditto

EL DÍA DE LA MARMOTA ROLERA

Siguiendo la tradición de aventuras roleras como *Zelda, Half-Minute Hero* o *Rogue Legacy, The Swords of Ditto* se presenta como una original y preciosa propuesta que recuerda a *Hora de Aventuras* en lo estético. En lo jugable, nos topamos con lo que sus creadores han querido bautizar como "micro aventura". Así, tendremos tres días para salvar el mundo de Ditto acabando con el malvado Mormo. Al morir, en la estela de los títulos de corte "roguelike", tendremos que comenzar nuestras aventuras con un nuevo héroe y en un nuevo mapeado generado de forma aleatoria, aunque conservaremos la experiencia y las mejoras que hayamos desbloqueado. Uno de los aspectos más interesantes es que, además, dependiendo de si hemos tenido éxito o no en nuestra misión el universo de juego sufrirá cambios. Si, por ejemplo, hemos muerto varias veces seguidas, el universo del juego se volverá más oscuro y sus habitantes estarán más desesperanzados. Si, por el contrario, salimos victoriosos, el mundo será más colorido y la gente más feliz. Otro detalle impagable es que podremos disfrutar de la aventura, al completo, junto a un amigo.

» SE PARECE A...: **HALF-MINUTE HERO**
PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Cada partida completa llevará unas 3 horas, pero tanto la victoria como el fracaso no serán el final ya que nacerá un nuevo mundo que salvar del mal.



El modo cooperativo para dos jugadores será sólo en la misma consola, sin modo online. Para algunos, no nosotros, eso será un fallo.



Los Inquisidores, una de las facciones más misteriosas del universo *Warhammer 40.000*, van a ser protagonistas absolutos de este "action RPG".

Warhammer 40.000: Inquisitor - Martyr

ES HORA DE LIMPIAR DE HEREJES LA GALAXIA

A lo largo de más de tres décadas de existencia, el universo de *Warhammer 40.000* nos ha dado incontables aventuras. Pero tanto los juegos de mesa como los videojuegos apenas han profundizado en un elemento clave de la saga: La Inquisición, la organización secreta que protege al Imperio. Pues bien, los fans de *Warhammer 40.000* podrán por fin conocer los entresijos de dicha institución, con un "action RPG" en el que vamos a poder convertirnos en brutales inquisidores.

Cruzado, Asesino o Psíquico serán las tres clases disponibles a la hora de crear nuestro inquisidor, cada una de ellas con habilidades diferentes. Los Cruzados son especialistas en ataque directo; los Asesinos saben utilizar el sigilo y los Psíquicos disponen de poderes especiales. A medida que subamos de nivel, nuestro personaje tendrá acceso a nuevas técnicas y equipamiento. Como Inquisidor, nuestro trabajo será "sencillo": acabar con herejes, mutantes, demonios y todos aquellos elementos que supongan una amenaza para el Imperio. El juego transcurre en el Sector Caligari, compuesto por múltiples galaxias e infinidad de planetas, representando cada uno una misión para nuestro Inquisidor. Y entonces... ¡es hora de "purgar"! *Inquisitor* va a seguir el modelo de juegos como *Diablo III*. Ya sea en solitario o formando equipo entre 4 amigos, nos moveremos bajo perspectiva cenital, abriéndonos paso entre multitud de enemigos en enormes escenarios. Estos escenarios se van a generar de forma aleatoria en cada misión, y estarán repletos de elementos destruibles. Podremos usar dichos elementos como cobertura, pero habrá que tener en cuenta su resistencia al fuego enemigo. Será un toque estratégico en un juego donde la acción brutal será protagonista. *Inquisitor* no va a "cortarse" con los niveles de sangre y gore: podremos desmembrar a los enemigos y realizar "fatalities" sobre los jefes finales.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Un Action RPG prometedor, aunque está por ver si tendrán futuro los planes de un universo persistente (y formado por las sugerencias de los jugadores). Pero lo que es innegable es que su brutalidad va a ser justo lo que querían los fans de la saga.





¡Viva el gore! Podremos disparar a partes específicas del enemigo y "ejecutar" a los jefes finales.

» SE PARECE A...

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

NeoCore, responsables de *Inquisitor*, son también creadores de esta saga "rolera", con dos entregas aparecidas en PS4.

DIABLO III

¡El rey de los "action RPG"! La edición *Eternal Collection* de PS4 viene con el juego original y sus dos expansiones.

■ Las coberturas serán más o menos eficaces según la resistencia de sus materiales.

PS4 | CAPCOM | LUCHA | 28 DE MAYO

Street Fighter 30th Anniversary Collection

LA COLECCIÓN DE LUCHA **DEFINITIVA**

La saga *Street Fighter* es parte casi obligatoria de la colección de todo buen "gamer". Pero lo cierto es que sus juegos cuentan con tantas versiones, conversiones y entregas que ninguna edición hace justicia a la serie... hasta ahora. A finales de mayo llegará a PS4 una colección en conmemoración del 30º aniversario de la saga. Y la celebración va a ser de lo más completa: el juego traerá todas las versiones arcade de los juegos 2D de la serie. Desde el *Street Fighter* original de 1987 hasta los arcades de *Street Fighter II*, además de las tres recreativas de *Street Fighter III* y la saga *Street Fighter Alpha* al completo. *Anniversary Collection* tendrá también juego online, además de extras como galerías de ilustraciones, un archivo musical, la cronología de toda la saga y una comparativa con la evolución de los sprites de cada personaje. 12 "juegazos" en uno con mucho contenido adicional, junto a un aliciente para quienes reserven el juego: recibirán una copia digital de *Ultra Street Fighter IV*. ¡Casi nada!

» SE PARECE A...: **KOF XIV: SPECIAL ANNIVERSARY EDITION**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Las cinco versiones de *Street Fighter II* estarán incluidas en este recopilatorio. *Hyper Fighting* y *Turbo* tendrán además modo online.



■ Los "parries" y otros movimientos defensivos hacen que las tres entregas de *Street Fighter III* tengan una jugabilidad más técnica.

La historia de Burnout

El estreno de *Burnout Paradise Remastered* es la oportunidad perfecta para conocer mejor la saga de Criterion. Así se creó *Burnout*, una de las series de conducción más impactantes de la historia.

A principios del siglo XXI los juegos de conducción adolecían en general del mismo "fallo": si nuestro vehículo chocaba contra el circuito o con otro coche, simplemente nos ralentizaba o frenaba en seco. En un estudio de Guilford, Inglaterra, pensaron que ahí se estaba perdiendo una gran oportunidad. Los chicos de Criterion Games decidieron usar su propio motor, Renderware, para crear una experiencia de conducción que incorporase los choques a su propuesta jugable. No sólo eso: su juego tendría choques espectaculares en los que, tal y como ocurre en el mundo real, bastase con rozar un obstáculo para generar una catástrofe. Este factor hacía que cada carrera del juego fuese trepidante; y no sólo eso: si queríamos rellenar la barra de Turbo, debíamos arriesgarnos a ir en dirección contraria o estar a punto de chocar. Un planteamiento magistral, que dio lugar a un juego sobresaliente: *Burnout* (2001), publicado por Acclaim, gustó a jugadores y medios, aunque las ventas fueron sólo correctas. En Criterion lo tenían claro: la fórmula era excelente, pero necesitaba "un hervor". *Burnout 2* (2003) fue una secuela en toda regla, con mucho más contenido y unos gráficos más atractivos. Además destacó por integrar aún más los choques, con dos modos de juego: Pursuit y Crash. En el primero debíamos perseguir a otro vehículo, y "liquidarlo" a base de chocar contra o él o haciéndole impactar contra el tráfico. Por su parte, Crash se convirtió en una de las señas de identidad de la saga: nos lanzábamos contra el trafico en una zona repleta de vehículos, con el objetivo de causar la mayor cantidad de daños posibles. Inmediatamente Crash se convirtió en uno de los modos favoritos de los fans, "enganchados" a provocar tanta destrucción como fuese posible. *Burnout 2* funcionó mejor a nivel crítico y comercial (casi 900.000 copias vendidas en PS2), pero la saga necesitaba algo más para ser un superventas. Ese "empujón" vendría de la mano de Electronic Arts.

Thrill Drive fue el antecesor de la saga

Tres años antes del lanzamiento de *Burnout*, los recreativos recibieron *Thrill Drive* (1998). En este arcade de Konami debíamos pilotar entre el tráfico a toda velocidad... ¿os suena? En *Thrill Drive* los choques eran tan aparatosos que el arcade nos "gritaba", además de puntuarnos según los destrozos causados.

La tercera entrega de *Burnout* estuvo definida por los cambios en Criterion. Tras el cierre de Acclaim por bancarrota, el estudio quería reservar la saga para la siguiente generación de consolas; pero proyectos como su juego *Skate or Die!*, con Electronic Arts, no salieron adelante. Criterion hizo "las paces" con EA, ya que la compañía estaba muy interesada en producir un nuevo *Burnout*. El estudio puso una única condición: que no interfiriesen en su desarrollo. EA no sólo aceptó, sino que brindó todo su apoyo a Criterion. Esto hizo que *Burnout 3* fuese un título muy prometedor, hasta el punto de que Electronic Arts decidió adquirir Criterion (y con ellos, la licencia de la saga). *Burnout 3* introdujo una mecánica clave en la saga: los Takedowns, maniobras en las que hacemos chocar los coches rivales. Además de divertidos y espectaculares, los Takedowns estaban perfectamente integrados en el juego, ya que al realizarlos conseguíamos rellenar la barra de turbo. Los choques eran más grandiosos que nunca, sobre todo en el modo Crash, con escenarios muy variados y vehículos de todos los tipos. Y así, *Burnout 3: Takedown* (2004) tuvo una acogida excepcional. No sólo se convirtió en el mejor juego de la saga, sino también en uno de los títulos de conducción más aclamados de todos los tiempos. Además de recibir varios premios, *Burnout 3* fue número uno en ventas, rozando los tres millones de copias sólo en PS2. Como si fuera uno de los coches de la saga, en EA quisieron aprovechar el rebufo de este éxito, lanzando un nuevo *Burnout* un año después. *Burnout Revenge* (2005) desarrolló más la jugabilidad de la entrega previa: introdujo novedades como los Takedowns verticales, o la posibilidad de usar el tráfico para hacer que los rivales choquen contra otros coches. *Burnout Revenge* fue un juego muy completo y tan divertido como su predecesor, aunque demasiado parecido. La saga empezaba a dar muestras de cansancio, algo que se notó

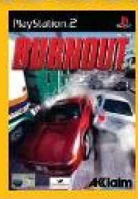


La banda sonora más "cañera"

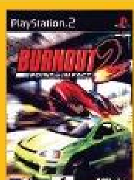
Burnout 1 y *2* tuvieron música original de Criterion; pero la compra por parte de Electronic Arts permitió que, a partir de *Burnout 3*, se incluyeran canciones licenciadas. La saga ha contado con artistas tan importantes como Avril Lavigne, My Chemical Romance, Guns N' Roses o Faith No More, entre otros.

Cronología de la serie

La saga *Burnout* tuvo el grueso de su trayectoria hace dos generaciones, en PS2 y PSP. Fue suficiente para dejar huella en el género, ofreciendo una de las series de conducción más importantes de todos los tiempos. Repasamos sus títulos.



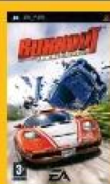
11-2001 · PS2
Burnout
El primer título de la saga introdujo los choques salvajes, pero no explotó sus posibilidades. Pese a ello se trata de un juego notable.



11-2002 · PS2
Burnout: Point Of Impact
Una secuela muy superior que introdujo el modo Crash, en el que debemos lanzarnos contra el tráfico.



09-2004 · PS2
Burnout 3: Takedown
La mejor entrega de la saga (hasta *Paradise*) trajo los Takedowns para hacer chocar al rival. "Juegarral".



09-2005 · PSP
Burnout Legends
Un apreciable estreno portátil, que "reciclaba" circuitos y modos de los tres primeros juegos de la saga.





Desde su estreno en 2001 hasta su "punto y aparte" con *Burnout Paradise*, todas las entregas de esta saga de conducción han tenido en común una diversión imbatible.

en las ventas de *Revenge*: ni siquiera llegaron al millón de copias en PS2. Era hora de cambiar, pero antes la serie nos dejaría dos notables entregas portátiles. *Burnout Legends* (2005) adaptó a PSP circuitos y modos de juego de los tres primeros títulos de la saga. Con casi un millón de copias vendidas se decidió lanzar otra entrega, esta vez realizada por EA UK. *Burnout Dominator* recuperó la mecánica de enlazar Burnouts, agotando la barra de turbo sin chocarse. Tuvo versiones tanto para PSP como en PS2, pero a pesar de tratarse de buenos juegos, sus ventas quedaron muy lejos de anteriores cifras.

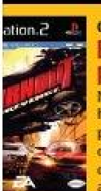
El salto de PS2 a PS3 supuso la oportunidad que Criterion esperaba para explorar un nuevo enfoque para *Burnout*: el mundo abierto. Inspirándose en la sensación de libertad de títulos como *Crackdown* o *Mercenaries 2*, los desarrolladores quisieron trasladar esa jugabilidad a la saga *Burnout*. En *Burnout Paradise* (2008) tenemos toda una ciudad a nuestra disposición: podemos avanzar a nuestro ritmo, jugar las pruebas que deseemos o simplemente recorrer la gigantesca Paradise City. Un apartado visual potente, su excelente control y un multijugador rápido e intuitivo hicieron del juego un éxito, con buenas críticas y cifras de vértigo: nueve millones de copias vendidas en PS3, cifra similar a sus ventas en Xbox 360. Pero a pesar de este triunfo comercial, no hemos vuelto a tener un nuevo *Burnout* desde entonces, exceptuando *Burnout Crash!* (2011), un juego descargable más bien discretito. Tras *Burnout Paradise*, en 2012 Criterion cogería las riendas de la saga *Need for Speed*. La mayor parte del estudio pasó a llamarse Ghost Games, quedando Criterion como un grupo reducido, con labores de asistencia en títulos como *Star Wars Battlefront II*. Pero si *Burnout Paradise Remastered* tiene la acogida que se merece, es posible que volvamos a disfrutar de nuevas entregas de la saga en el futuro. ¡Crucemos los dedos!

El sucesor frustrado de *Burnout*

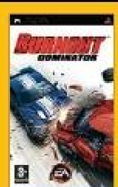
En 2014 Criterion anunció *Beyond Cars*, un juego de deportes extremos en el que manejamos desde quads hasta aviones o lanchas. Pero con una plantilla reducida (casi todos sus miembros se habían ido a Ghost Games), el proyecto era demasiado ambicioso para Criterion y finalmente fue cancelado en 2016.



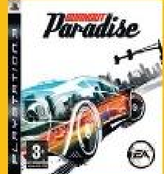
La conducción de infarto y los choques brutales son las señas de identidad de la saga *Burnout*.



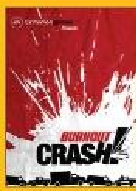
09-2005 · PS3
Burnout Revenge
Nuevas formas de hacer Takedowns para un juego divertido, aunque demasiado parecido a *Burnout 3*.



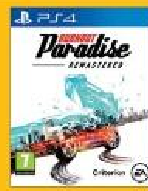
03-2007 · PS2, PSP
Burnout Dominator
El único juego de la saga no creado por Criterion. Centraba su jugabilidad en encadenar Takedowns.



01-2008 · PS3
Burnout Paradise
El "salto" de la saga a PS3 introdujo un nuevo concepto de juego: el mundo abierto, con una vasta ciudad para correr con total libertad.



09-2011 · PS3
Burnout Crash!
Juego descargable con perspectiva aérea y centrado en el modo Crash. Divertido, aunque no era lo que esperaban los fans de la saga.



03-2018 · PS4
Burnout Paradise Rem.
Una excelente "puesta a punto" del juego de 2008, que además incluye todo el DLC del original. ¡Esencial!



7

Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
STELLAR ENTERTAINMENT
Editor:
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €


JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-8


TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 4K


https://www.ea.com/en-gb/games/burnout/burnout-paradise-remastered

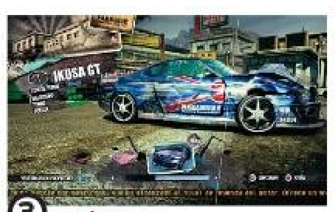

Paradise City nos invita a disfrutar de nuevo con sus vertiginosas carreras.

CÓMO SER EL AMO DE PARADISE CITY

Para ser los mejores conductores de la ciudad necesitamos conseguir una serie de carnets, realizando con éxito una cantidad creciente de pruebas. Y ojo: los mejores carnets y coches exigen "darlo todo".


1 **CARNETS.** Hay 14 carnets (tres de ellos para motos), los cuales obtenemos a medida que ganamos pruebas y retos.


2 **RETOS.** Carreras, Takedowns, exhibiciones, persecuciones... Los desafíos suben en dificultad con cada nuevo carnet.



3 **VEHÍCULOS.** Obtenemos nuevos coches con cada nuevo carnet o en los encuentros fortuitos por toda la ciudad.

REGRESO AL **PARAÍSO** DE LA VELOCIDAD

Burnout Paradise Remastered

Diez años después del lanzamiento original, *Burnout Paradise* vuelve para demostrar que el tiempo no pasa por los grandes juegos.

A lo largo de sus dos décadas de existencia, la saga *Burnout* ha tenido un rasgo característico: su incomparable diversión, basada en choques espectaculares y destrucción de vehículos. Unas señas de identidad que se mantuvieron en *Burnout Paradise*, pero dando un nuevo enfoque a la saga. En lugar de la típica estructura de progresión en carreras y retos independientes, *Paradise* trasladó la acción a un mundo abierto, representado por una enorme ciudad. Un título que afianzó este concepto de juego y que ahora, diez años después, llega a PS4 con un lavado de cara.

Como indica su propio título, *Burnout Paradise Remastered* basa su principal novedad en el apartado técnico. El estudio Stellar Entertainment (con el apoyo de Criterion Games, creadores del juego original) se ha centrado en mejorar la apariencia de todos los elementos del título de 2008, adaptándolos a la resolución de las consolas modernas. Se ha mejorado el sombreado, el filtrado y elementos estéticos como las chispas al chocar los vehículos. También es superior la calidad de todas las texturas, desde los edificios y carreteras a, por supuesto, los coches. Los coches lucen ahora con todo detalle, sobre todo al jugar en 4K en PS4 Pro. Pero es innegable que tanto los vehículos como el resto de elementos tienen el mismo modelado y carga poligonal que en 2008. Nos encontramos por tanto ante un remasterizado que "pone al día" el juego original: tiene mejor aspecto que nunca (y eso que ya era "bonito" en su lanzamiento), pero no podría competir con los AAA actuales del género. No se ha querido "rehacer"





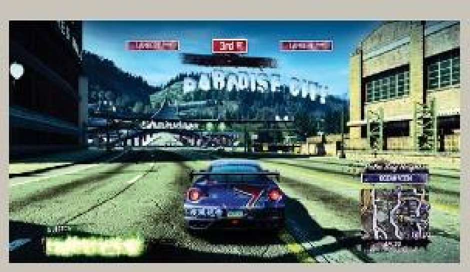
■ Las motos (uno de los grandes añadidos del original) son una gozada, pero su alta velocidad exige práctica para dominarlas.



■ Los choques son espectaculares y muy realistas. Al topar con un obstáculo, los vehículos sufren una deformación dinámica.



■ El modelado de los coches se ha adaptado a la resolución actual. Luce fantástico en los 4K que ofrece PS4 Pro.

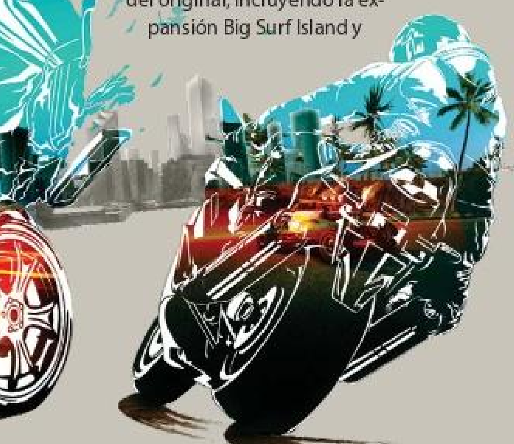




Los años no pasan por la diversión del juego: sigue siendo tan "adictivo" como hace una década.

Burnout Paradise, sino ofrecer la versión más pulida y atractiva del juego, manteniéndolo tal y como lo idearon en Criterion.

Tampoco se ha "tocado" ningún aspecto jugable... ¡ni falta que hace! *Burnout Paradise* nos ofrece una inmensa ciudad, y con ella total libertad, además de un control intuitivo y preciso. Podemos progresar a nuestro ritmo, ir a por los coches más codiciados, competir en multijugador o, simplemente, divertirnos conduciendo por Paradise City. El juego viene con todo el DLC del original, incluyendo la expansión Big Surf Island y todos los vehículos adicionales. La única "pega" es que disponemos desde el principio de algunos coches de gama alta, lo que hace que las pruebas sean mucho más fáciles: si los usamos se fastidia un poco el excelente ritmo de progresión del juego. Pero es una minucia si tenemos en cuenta la ingente cantidad de contenido del juego: 150 vehículos, cientos de pruebas y retos, infinidad de circuitos que van desde carreras urbanas hasta zonas de playa o montaña... Y por si fuera poco, un modo multijugador para competir hasta ocho personas de forma simultánea. Mucho que disfrutar y todo con el "sello *Burnout*", que confiere a sus carreras y sus choques esa sensación única de intensidad. Diez años después la diversión de *Burnout Paradise* sigue siendo magnífica; y esta nueva versión permite que los jugadores de 2018 puedan disfrutarla. ○





■ El juego incluye todo el DLC original, con coches como el Jansen P12 88 Special, basado en el Delorean de *Regreso al Futuro*.

» FURIA **AL VOLANTE**, DIVERSIÓN CONSTANTE

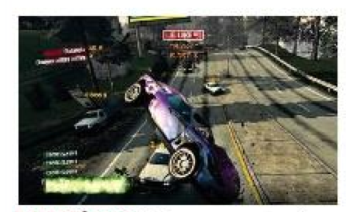
Además de pruebas clásicas como Carreras o Contrarreloj, en Paradise City hay retos muy particulares. Muchos de ellos giran en torno a la destrucción; ya sea "machacando" a nuestros rivales con Takedowns o causando la mayor cantidad posible de daños, chocando contra el tráfico de la ciudad.



CAZA Y CAPTURA. Debemos llegar a nuestro destino sin que los coches que nos persiguen consigan destrozarnos.



TAKEDOWNS. El objetivo de estas carreras es hacer que los rivales se choquen: contra el arcén, otros vehículos, el nuestro... ¡todo vale!



ESPECTÁCULO. Nos lanzamos contra el tráfico para causar los mayores daños posibles, haciendo rebotar nuestro coche.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sigue siendo tan frenético como divertido. Una enorme cantidad de contenido jugable.

» LO PEOR
No puede ocultar que salió hace 10 años. Algunos coches descompensan la dificultad.

Te gustará + que... NEED FOR SPEED PAYBACK
Te gustará − que... DRIVECLUB

81	**» GRÁFICOS** Buen trabajo de remasterizado, pero aun así se nota que tiene 10 años.
81	**» SONIDO** Narrador en castellano y gran selección de temas de toda de la saga.
84	**» DIVERSIÓN** Incontestable: muchos retos emocionantes y un gran multijugador.
84	**» DURACIÓN** Conseguirlo todo os llevará semanas, sin contar las partidas online.
NOTA 83	**El remasterizado no oculta que el juego original tiene 10 años, pero tampoco lo pretende. Su gran diversión sigue intacta.**



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadie,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara, Carlos Torres,
Thais Valdivia, Javier Parrado,
Rubén Guzmán, Enrique Luque.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999







REPORTAJE
SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Lara Croft volverá a PS4 el 14 de septiembre con una nueva aventura. En el próximo número despejaremos todas sus sombras y os contaremos todos los detalles de este esperado regreso que promete ser un auténtico bombazo.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



COMPARATIVA
KRATOS CONTRA TODOS

Enfrentamos a Kratos contra otros héroes y heroínas como Bayek o Aloy en una dura pugna por dilucidar cuál es la mejor aventura de acción para un solo jugador que hay en PS4.



NOVEDAD
CONAN EXILES

Analizaremos todas las novedades del mes, como *Conan Exiles, Tennis World Tour, Detroit: Become Human* o el nuevo *Warhammer*.

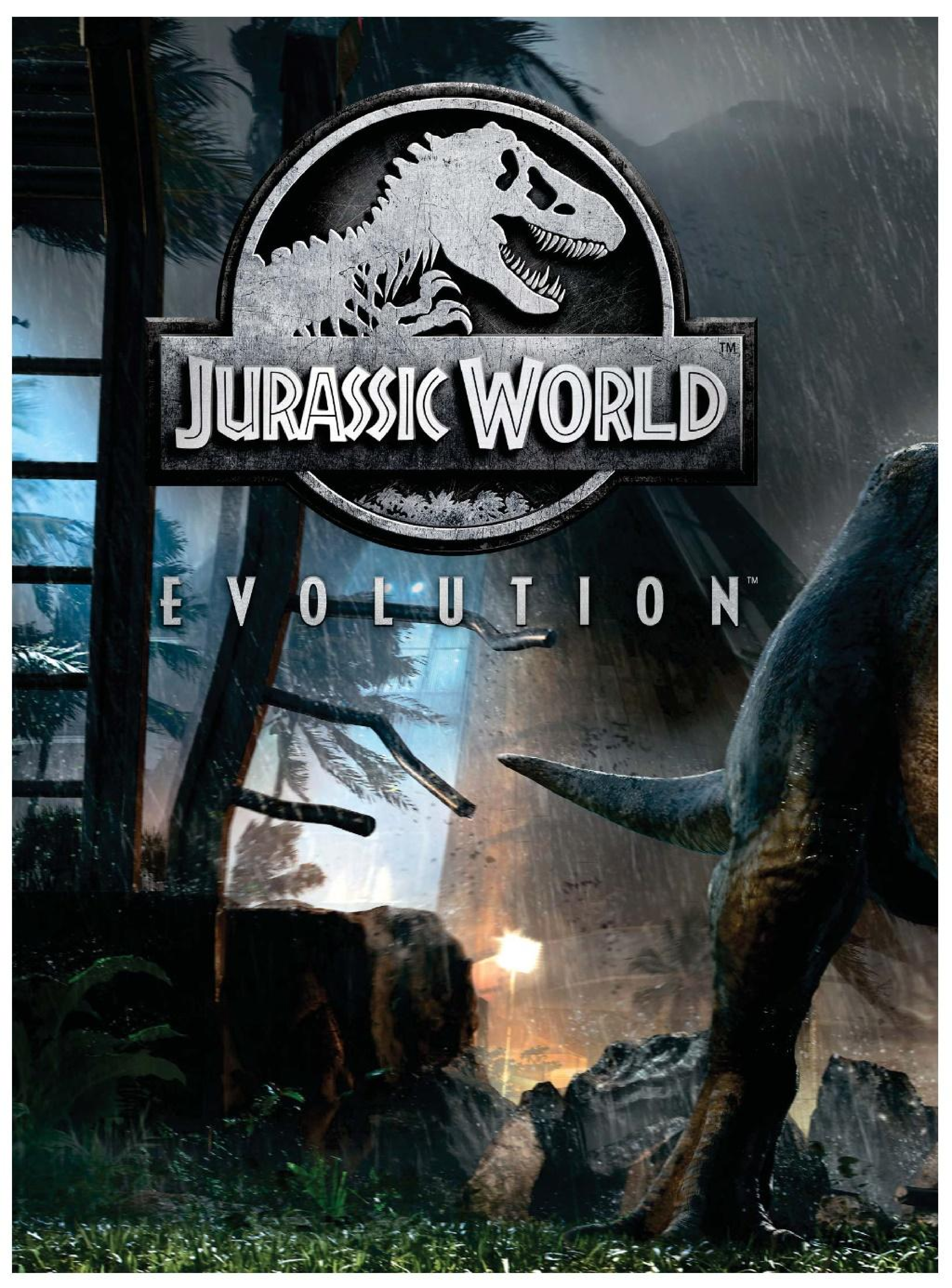


INFORME ESPECIAL
DARK SOULS REMASTERED

Aprovechando el cercano lanzamiento de *Dark Souls Remastered* el 25 de mayo, repasaremos las claves del éxito de una de las sagas más influyentes de los últimos tiempos.



Súper Concurso Top auriculares Energy
MAYO 2018 • Nº 113
SÓLO 1'80€
Gadget & PC
iPHONE - iPAD - WATCH - MAC - AIRPODS - ARKIT - AIRPOWER
Investigación Gadget
Los planes secretos de Apple
Nuevo iPad 9,7" ya a la venta: 349 euros
iPad Pro con pantalla infinita y Face ID
Watch Series 4: Más grande
AirPods 2: Sumergibles
Bye bye MacBook Air y MacBook
¡TRES NUEVOS iPHONE X!
HUAWEI P20
El smartphone del momento
Todo lo que necesitas saber
10 móviles por menos de 100 euros
¿Móvil-ganga en Wallapop?
¿COMUNIONES? ¿DÍA DE LA MADRE?
Decenas de ideas para regalar
Y TAMBIÉN
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
El primero con tres cámaras
HUAWEI SERIE P20
2018: Lo que Apple está preparando
Avalancha de cámaras para entusiastas
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GrupoV
www.grupov.es


JURASSIC WORLD™
EVOLUTION™

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a paso • Caza y pesca • Extras • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Arriba: Prismáticos
Abajo: Lanzar piedra/lata
Izquierda / derecha: Ordenes al pistolero
Stick izquierdo: Moverse
Stick derecho: Mirar
L1: Selector de armas y utensilios
L2: Apuntar
L3: Correr
R1: Lanzar
R2: Disparar
R3: Cuerpo a cuerpo rápido/ Eliminación
▲: Arma anterior/Curar
■: Recargar/Interactuar
●: Agacharse/Deslizarse
✖: Saltar/Pasar por encima
Options: Menú de pausa
Select: Menús del juego





CONSEJOS BÁSICOS
CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Para conseguir el Trofeo Platino en *Far Cry 5* debes saber que no hay nada que puedas llegar a perder y que te obligue a jugar una segunda partida, y que para conseguir algunos de los trofeos te hará falta tener PSN+ ❶.

Céntrate en hacer misiones principales y secundarias de cada región hasta que puedas hacer la misión final y pasa a la siguiente región ❷. Una vez que completes el juego podrás realizar todas las tareas secundarias concretas que dan trofeos. Alcanzar el 100% y el **Trofeo Platino** son tareas completamente diferentes. La primera te llevará muchas horas de juego extras y no ofrece ninguna recompensa especial, así que tenlo en cuenta antes de ir a por el 100%.

Si quieres ahorrar horas de juego echa un vistazo a la sección de Talentos para no desperdiciar puntos innecesariamente y poder conseguir el **Trofeo Loco de la Supervivencia** sin tener que hacer tareas extra ❸.







MODO HISTORIA

El modo historia de *Far Cry 5* se basa en 4 regiones en las que debes completar misiones de todo tipo para conseguir puntos de resistencia ❹. Cuando el indicador de la resistencia alcance cierto nivel tendrás misiones especiales y cuando alcance el nivel máximo podrás enfrentarte al líder de esa región. Tras tomar el control de las tres regiones principales podrás ir a por Joseph.

Se puede jugar en modo solitario o cooperativo a través de PSN+, pero hay que tener en cuenta que solo el anfitrión de la partida mantendrá los avances de la historia. El jugador secundario mantendrá su partida intacta cuando vuelva a su partida. Tenedlo en cuenta.

LUGARES DE INTERÉS

Según vayamos explorando el vasto mapa de *Far Cry 5* iremos desbloqueando puntos de interés, que aparecerán marcados con un icono de color blanco en el mapa. Asegúrate de ir a cada uno de estos mapas para desbloquear el viaje rápido y de paso explora la zona en busca de mapas, folletos, revistas, documentos… para conseguir información extra sobre misiones secundarias, personas, zonas de pesca o caza u otros lugares por explorar ❺.



»





» ALIADOS

Al realizar ciertas misiones principales del modo Historia podremos desbloquear un total de nueve Especialistas y también hablar con ciertos civiles para reclutarlos a modo de Combatientes. Podremos llevar un grupo de hasta tres miembros entre Especialista y Combatientes.

Si queremos completar el modo Historia con más facilidad es fundamental hacer uso de los aliados. Podremos contar con ellos en cualquier momento de la historia e incluso intercambiarlos según nos interese uno u otro sin coste alguno, lo que le da un cierto toque estratégico a los tiroteos 6.

TALENTOS

Existen un total de cincuenta talentos diferentes. Para desbloquearlos tendrás que conseguir puntos de talento al completar ciertas misiones, recoger revistas en los refugios y escondites que están repartidos por el mapa, completar desafíos o subir de niveles en el modo Arcade.

Aunque puedes llegar a tenerlos todos nuestra recomendación es que primero desbloquees los siguientes; Soplete, Maestría en saqueo, Aumento de salud, Paracaídas, Gancho, Pack de viaje, Traje aéreo y Salto aéreo. Son los que te serán más útiles a la hora de abrirte paso en las misiones.

DESAFÍOS

Los desafíos son un listado de acciones extras que podremos completar para conseguir algunos puntos de talento (ver punto anterior).

Encontrarás el listado en la sección de Desafíos del menú del juego. Si completas todos los del apartado de Caza conseguirás el **Trofeo Ya me lo conozco** 7.

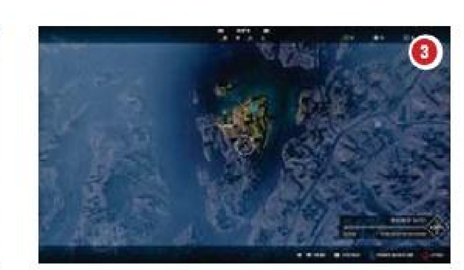
COLECCIONABLES

Hay más de cincuenta coleccionables repartidos por todo el mapeado de *Far Cry 5*. Cada coleccionable tiene su propia misión y una vez que la hayas iniciado podrás comprar en cualquier tienda un mapa que te indica la localización exacta de ese tipo de coleccionable (resulta de lo más útil).

Encontrar un coleccionable de cada tipo hará que consigas el **Trofeo Síndrome de diógenes** 8 así que adelante con ello.







MODO HISTORIA

PRÓLOGO

Sigue a tus compañeros hasta la iglesia en la que se encuentra Joseph ❶ y tras unas escenas tendrás que huir. Avanza por el bosque sin ser visto hasta llegar a una cabaña y busca las llaves del jeep para huir montado en él junto a tu compañero ❷.
Tras otro tramo en el que serás perseguido incluso por un helicóptero tendréis un accidente y acabarás llegando a la Región de Dutch ❸ en la que arranca el modo Historia.

REGIÓN DE DUTCH

Esta región te servirá como tutorial. Aquí aprenderás todo lo debes saber sobre los distintos tipos de misiones que hay en el juego ❹. Una vez que completes todas las misiones de esta zona se desbloqueará el mapamundi por completo y podrás comenzar a realizar misiones en cualquiera de las tres regiones principales.

REGIÓN DE JOHN

MISIONES PRINCIPALES

EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE

Ve a la zona indicada y enfréntate a los Sectarios. Si disparas a la jaula en la que está encerrado Boomer quedará liberado y te ayudará a acabar con los enemigos.

Al completar la misión Boomer formará parte de tu grupo de especialistas ❺ y será una ayuda bastante útil. »









FALL'S END

Debes ir a la localidad de Fall's End y acabar con todos los enemigos para volver a tomar el control de la zona 6.

EL ENVIUDADOR

Ve hasta la zona indicada y acaba con todos los enemigos. Antes de avanzar en la misión realiza la misión de escondite de prestamista El avispero y así de paso llegarás al lugar donde está el Enviudador. Ponte al volante del enorme camión y llévalo de vuelta al punto indicado, en el camino encontrarás un total de nueve barricadas enemigas por lo que debes estar preparado 7.

LA PURIFICACIÓN

Esta es la primera misión de John. Tras un par de escenas te encontrarás frente a un punto de control en el que debes acabar con todos los Sectarios. Cuando la zona esté tranquila, habla con el grupo y sigue avanzando por la montaña mientras sobrevives a varios tiroteos. Llegará un momento en el que cruces al otro lado de la montaña y tengas que defender a Merle durante casi dos minutos hasta que llegue el helicóptero de salvamento 8. Debes tener cuidado porque los Sectarios llegarán por el puente y por ambos lados de la montaña.

TENDENCIA SUICIDA

El Tendencia suicida es un jeep que tendrás que devolver de una pieza a su dueño. Que la persecución sea más o menos larga dependerá de tu habilidad de conducción y disparo, porque tendrás que usar la pistola para acabar con el conductor del vehículo. Cuando hayas recuperado el vehículo devuélveselo a su dueño 9.

INCAUTACIÓN DE GASOLINA

Tendrás que conducir por la región hasta que de forma aleatoria encuentres a unos Sectarios conduciendo unos camiones que transportan gasolina. Deberás acabar con los conductores con mucho cuidado para no hacer explotar el camión. Cuando te subas en el camión llévalo de vuelta a Fall's End.

GRACE EN PELIGRO

Ve hacia la iglesia que está al





oeste y nada más llegar prepárate para acabar con los Sectarios que la están asaltando antes de que acaben con Grace. Cuando la zona esté tranquila, habla con ella y prepárate para varias oleadas de enemigos que llegarán por todas direcciones. El objetivo será acabar con todos los Sectarios antes de que consigan destruir alguna de las tumbas ⓾.

PILOTO DE APOYO

Conduce hasta la hacienda de John Seed. Antes de subirte en el avión de Nick como te indica la misión, es preferible que acabes con todos los Sectarios para poder emprender el vuelo con tranquilidad. Ya en el aire recibirás un par de misiones a modo de tutorial sobre el manejo del avión ⓫. Tras completar los tutoriales tendrás que volver al hangar junto a Nick y defender la zona de los Sectarios que irán llegando. Al completar la misión conseguirás el **Trofeo Saliendo del nido**

INCURSIÓN AÉREA

En esta misión tendrás que usar un avión para destruir varios objetos, primero dos convoyes, luego dos helicópteros y finalmente un avión de los Elegidos. Si tienes buena puntería, podrás derribar este avión con un solo misil.

EL REVELADOR

Cuando llegues a la zona intenta salvar a todos los civiles que puedas y habla con alguno para que te informe sobre lo sucedido. Conduce hasta el siguiente cruce y toma el control de alguna de las torretas que verás en los vehículos aliados. Apunta hacia la dirección por la que llegará el Revelador y acaba con los dos puestos de ametralladora que hay en la parte superior del camión ⓬.

CARNE DE CAÑÓN

Ve a la granja indicada y acaba con todos los sectarios y los animales que están infectados. Protege a Zip mientras pone algunas cargas explosivas por la zona y prepárate para una última confrontación contra las vacunas amigas de Zip y algunos soldados más. Aprovecha para despellejar a todos los animales de la zona.

HAY QUE VOLAR ESA MINA

Cuando llegues a la mina primero acaba con todos los enemigos y después coloca las cuatro cargas explosivas. Al hacerlo tendrás que aguantar oleadas de enemigos durante cuatro minutos, además tendrás que estar muy atento por si alguno intenta desactivar alguna bomba. Cuando queden unos treinta segundos aparecerá un helicóptero enemigo, por lo que debes procurar estar dentro de alguna estructura.

LA CONFESIÓN

Esta es la segunda misión de John Seed. El único objetivo será escapar del búnker de John. Aprovecha que estás bajo los efectos del Gozo para derrotar a todos los Sectarios que veas por el camino más fácilmente ⓭. Al completar la misión conseguirás el **Trofeo Tú eres la ira.**

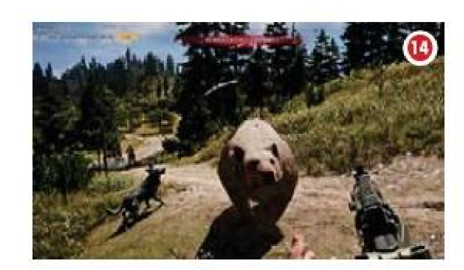
LA EXPIACIÓN

Con esta misión comenzará la cadena de misiones principales con la liberar la región. Tras una visita a la iglesia ten- »













» drás que acabar con los sectarios de John antes de subirte a un vehículo con torreta e ir tras él. Durante el trayecto tendrás que destruir a varios vehículos y aviones enemigos. La persecución finalizará en una pista de aterrizaje. Aquí tendrás que subirte a un avión y derribar el avión de John (un cohete será más que suficiente para hacerle caer). Ya en tierra, remata a John para apoderarte de su llave y ve al búnker, aquí te espera una fuerte resistencia enemiga, por lo que tendrás que asegurarte de que vas lo suficientemente bien armado. Tras rescatar a los rehenes y hacer explotar el búnker, habrás liberado la región y conseguirás el **Trofeo Salvar a la agente Hudson.**

BUEN SAMARITANO

Ve a la granja y acaba con los cuatro sectarios que hay en la zona sin que te vean. Tras liberar a los tres rehenes llegarán un par de oleadas de enemigos desde varias direcciones.

DESERCIÓN

Conduce hasta el parque de caravanas y acaba con todos los sectarios que hay por la zona. Tras hablar con las personas que tienen en custodia al sectario traidor, tendrás que acabar con un par de oleadas de enemigos antes de poder poner a salvo al sectario.

MISIONES SECUNDARIAS

NECESIDADES OSUNAS

Tendrás que acabar con los tres osos encolerizados que hay en la zona. Dos de ellos suelen dar vueltas por la loma de la montaña, mientras que el tercero lo encontrarás al fondo de la cueva 14.

UN ACTO DE PATRIOTISMO

Sube al vehículo junto con el agente Willis y deja que te lleve hasta una atalaya. Una vez aquí acaba con todos los enemigos y deja que el agente busque la información. El siguiente paso será perseguir a un helicóptero por varias localizaciones, sube en alguno de los quad que están cerca de la atalaya y no dejes que el helicóptero se aleje demasiado 15. Cuando el helicóptero aterrice debes acabar con todos los enemigos y finalmente buscar la cinta de VHS que está en el búnker del cobertizo para entregársela al agente.

EL JUEZ ALCE

Ve al punto indicado y dispara los embravecidos alces que hay por la zona hasta que aparezca el alce especial al que debes derrotar.

CONVOY ARMADO DEL VALLE

Localiza y destruye los tres convoyes que se mueven de forma aleatoria por la región 16. Los convoyes están protegidos por vehículos con torretas. Deberás ir bien armado.

TESTIFIESTA

Al llegar a la zona indicada primero tendrás que cazar a los buitres que sobrevuelan la zona hasta dar con el que tiene las llaves del granero. Cuando hayas abierto el granero deberás conducir el vehículo de vuelva a su dueño.







RECOLECCIÓN DE CRIADILLAS

Libera a vacas que hay en la zona y espera hasta que alguna se acerque a un toro y cuando comiencen a aparearse, mátalo para recoger sus criadillas. Al segundo toro tendrás que matarlo haciendo uso de la trilladora que está aparcada en esta misma zona 17. Al tercero tendrás que prenderle fuego. Para ello, puedes usar un coctel molotov o el lanzallamas.

DESENJAULAR

Tan fácil como abrir los contenedores que hay en la zona para liberar a tres presos 18. Ten mucho cuidado porque en uno de los contenedores hay un oso, que no estará conento de verte.

ÉXODO

Es una misión realmente simple. Sólo debes rescatar a tres rehenes y llevarlos al punto indicado 19.

LIBERAR A LARRY

Esta es la primera de la cadena de misiones de Larry 20. En esta primera misión, solamente debes apagar los tres generadores que hay distribuidos por la zona.
Antes de iniciar la segunda misión, lo primero que debes hacer es asegurarte de tener el talento Gancho. Asciende por la torre de comunicaciones y destruye las dos pequeñas antenas que te indican. Al llegar arriba, aparecerá Larry en helicóptero para ayudarte a destruir las tres últimas. Cuando vuelvas a la casa de Larry deberás encargarte de algunos enemigos 21.
En la tercera misión tendrás que ir a recoger unos objetos que están repartido en un maizal. Uno está junto a una vaca, otro junto a unos pavos. Otro más lo tiene en la boca un perro que saldrá corriendo cuando te acerques y el último está en lo alto de un silo.
La última misión comenzará en la Central eléctrica Hilgard. Al llegar allí tendrás que activar cinco palancas y cuando se inicie el proceso se activará una alarma y llegarán sectarios. Puedes acabar con ellos o realizar un viaje rápido para volver junto a Larry. El último paso será activar uno de los generadores. Al completar la misión conseguirás el **Trofeo Un hecho científico.** »









» **¿QUÉ HAY, VAQUITA?**
Sólo debes hacer que tres de las seis vacas que se han escapado vuelvan a la granja. Tírales piedras para hacer que vuelvan, y si el toro que está con ellas te da algún tipo de problema, no dudes ni un segundo en cazarlo.

FONTANERÍA
Hay que recoger tres piezas e instalarlas en el sistema de regadío del huerto. Una de las piezas está en el remolque de un vehículo que huirá en cuanto te acerques. Si no eres rápido en recogerla o en acabar con el conductor tendrás que perseguirle.

ENTREGA ESPECIAL
Debes conducir lo más rápido que puedas hasta la clínica para Kim dé a luz. Tanto ella como su marido te irán dando indicaciones sobre el camino a seguir. No te distraigas con todo lo que pasará en el trayecto y pisa a fondo el acelerador para llegar a tu destino lo más rápido que puedas. Al completar la misión conseguirás el **Trofeo Entrega especial** 22.

NOSTALGIA DE LA EDAD DE ORO
Tu objetivo es encontrar los doce cómics que están repartidos por todo el mapa del juego 23.

¿TIENES FUEGO?
Deberás encontrar los doce mecheros que están repartidos por todo el mapa del juego.

FRÍELOS
Destruye los catorce silos que hay en esta región. Conseguirás la localización de todos según visites los diferentes puntos de interés de la región 24. Una simple dinamita será suficiente para destruirlos.

PRUEBAS DE CLUTCH NIXON
Las pruebas de Clutch Nixon de esta región son Bautismo de fuego y Fuego a indiscreción. En la primera conducirás un coche 25 y en la segunda pilotarás una avioneta 26. El objetivo en ambas pruebas es sencillo de explicar: hay que completar un circuito mientras pasas por varios puntos de control antes de que se acabe el tiempo.







ESCONDITES DE PREPARACIONISTA

ALTA TENSIÓN

Para llegar hasta el escondite tendrás que seguir el recorrido de tirolina hasta llegar a una plataforma desde la que iniciarás el descenso. Tras un par de recorridos en tirolina y algunos saltos llegarás al escondite y podrás recoger el botín.

EL AVISPERO

Entra por la ventana del edificio y avanza con cuidado para no romper los avisperos si es que no quieres sufrir sus picaduras. A mitad de camino, verás una caja fuerte que puedes abrir haciendo uso del soplete. Tras una zona con varios saltos llegarás al escondite.

LA TRINCHERA

Entra por una de las ventanas de la casa en ruinas y avanza por entre los escombros para llegar hasta la escotilla del escondite.

JUGANDO CON FUEGO

Ve al arroyo y entra en la tubería que verás entre las rocas para llegar al escondite. Usa el soplete para poder abrir la reja.



INMERSIÓN

Entra por la escotilla y bucea para encontrar una llave encima de una mesa (27). Úsala para abrir el cobertizo y drena el agua del escondite para poder explorarlo.

MATERIALES Y MISIONES

La llave que debes buscar está en la cocina de la casa. Dentro del búnker ve primero hasta el fondo para activar la corriente y que se abra la habitación donde están los suministros.

CACERÍA EN LA BASURA

Sube al tejado de la estructura prefabricada y desde aquí salta a la zona laberíntica. Tendrás que ir saltando por varios contenedores y usar el gancho para llegar a una zona más amplia en la que debes activar la electricidad. Desde aquí cruza otro tramo de saltos sin caer al agua para llegar al escondite y recoge los objetos.

BAMBOLEO

Usa el gancho para realizar varios balanceos bajo el puente hasta llegar al escondite.



CERRAJERO A LO GRANDE

Cruza a la otra orilla y acaba con el francotirador. Recoge su rifle y dispara al cierre del refugio para poder abrir la puerta (28).

LEONERA

Primero conduce un vehículo hasta la parte trasera de la caseta para subir al tejado y salta al patio. Dispara al candado de la puerta para despejar la zona y lanza una dinamita al remolque que bloquea la entrada al refugio.

FUEGO BAJO TIERRA

La entrada a la mina está oculta por unas tablas que están en el suelo de la cabaña. Para avanzar por la mina tendrás que hacer uso de la dinamita. Al llegar a la zona con agua tendrás que romper los tablones de la pared para que la zona se inunde y puedas llegar al escondite.

CASA ENCANTADA DE O'HARA

Sube al tejado y entra por la ventana del desván, recoge el cómic que verás en el suelo y activa la electricidad. Finalmente ve al granero y disfruta del pasaje del terror. »

» REGIÓN DE FAITH

MISIONES PRINCIPALES

CÁRCEL DEL CONDADO DE HOPE

Antes de ir a la cárcel asegúrate de tener un buen armamento y algunos explosivos. El objetivo básicamente será defender la cárcel de varias oleadas enemigas, incluyendo algunos vehículos e incluso un camión cisterna 29. Deberás proteger la entrada principal si no quieres que los Ángeles consigan entran para que la situación sea menos caótica.

SERVIR Y PROTEGER

Rescata a un total de catorce rehenes que encuentres de forma aleatoria por la región.

FALSO PROFETA

Compra un helicóptero con armamento y destruye la estatua del profeta 30. Cuando ya sólo quede el esqueleto deberás escalar por él hasta llegar a lo más alto, aquí verás un libro al que debes prender fuego.

GUERRA CONTRA LAS DROGAS

Debes destruir cinco embarcaciones y cinco camionetas de la droga. La camionetas conducen de forma aleatoria por toda la región, pero las embarcaciones están en sitios fijos de los lagos y ríos.

LEY DE AGUAS

Ve hasta la planta de tratamiento de las aguas y elimina a todos los enemigos para que la zona esté más controlada y puedas centrarte en la misión propiamente dicha. El objetivo es entrar en cada uno de los dos edificios que hay en la zona y hacer estallar unas bombas de agua. Para entrar en cada edificio deberás vaciar el agua que está en los tanques de la zona exterior y avanzar por los túneles que quedarán al descubierto. Al completar la misión conseguirás el **Trofeo Rata de alcantarilla.**

LOS PECADOS DEL PADRE

Comenzará de forma automática cuando hayas liberado el Invernadero Jessop. El primer paso será cortar el suministro de agua en dos almacenes y luego quemar las tres plantaciones de Gozo. Cada vez que prendas fuego a una zona llegará una oleada de sectarios con los que debes acabar. La última oleada terminará con una persecución que te llevará hasta el punto donde debes eliminar al líder del grupo.

SALVACIÓN

Ve hasta la estructura indicada y mata a todos los sectarios para tomar el control. Al poco tiempo comenzarán a llegar varias oleadas de enemigos por la montaña y luego un par de lanchas por la zona del río. Aprovecha las torretas y los suministros que hay en la zona para que te sea más fácil superar el asalto.









¡ARDED, PEQUEÑOS!

Al llegar a la zona habla con Sharky y prepárate para varias oleadas de Ángeles. La fiesta se empezará a descontrolar debido a que los altavoces no dejan de atraer a más enemigos y tendrás que apagarlos. Una vez apagados los altavoces, acaba sin piedad con el resto de enemigos (31).

ÓRDENES DEL MÉDICO

Zambúllete en el agua y recupera la bolsa del doctor que está en la cueva del fondo. Al volver a la superficie para devolvérsela tendrás que derrotar a varios enemigos. El siguiente paso será entregarle varias pieles de animales. Ve a la zona marcada y caza usando el arco o los puños.

ENSAYO CLÍNICO

Tras la misión anterior vuelve a hablar con el doctor para iniciar esta misión. Recoge el cebo de la mesa y ve a la granja que está al oeste de la cárcel. Aquí tendrás que acabar con todos los enemigos sin llamar la atención de los Ángeles. Después, pon el cebo en el sitio indicado y espera a que termine la escena. El siguiente paso será ir en busca de dos mofetas y cazarlas usando el arco o los puños. No tienen una localización fija por lo que debes estar atento.

VEN, GATITA BONITA

Primero recoge la comida de Peaches y luego ve hasta el punto indicado. Acaba con todos los enemigos que veas por la zona y lanza comida al suelo para que aparezca Peaches. El siguiente objetivo será ir tirando más comida hasta que vuelva a su corral (32). Al volver a la zona tendrás que acabar con algunos enemigos más. Al terminar la misión conseguirás el **Trofeo A pedir de boca.**

CIELOS AMISTOSOS

En esta misión el primer objetivo será ir a cada una de las zonas indicadas en busca del piloto que le ha robado el helicóptero a Adelaide. Cuando le hayas localizado acaba con él y después sube en el helicóptero para llevarlo de vuelta. Al volver al puerto aparecerán algunos sectarios con los que debes acabar. Una vez que la zona esté tranquila aterriza el helicóptero en la zona indicada y habla con Adelaide.

GUERREROS ECOLÓGICOS

Para realizar esta misión de forma rápida es conveniente usar un helicóptero, así que aprovecha que estás en el puerto y selecciona uno. Pilota hasta la gasolinera indicada y piratea el ordenador para conseguir la información que buscas. Cuando la tengas, huye de la zona sin demora y ve en busca del convoy. Tras ir a otra zona más terminarás llegando a un lugar en la que habrá que destruir veinte cajas de Gozo. Eso sí, la zona está protegida por lo que te espera un buen tiroteo. »





MISIONES DE FAITH

Todas las misiones de Faith se iniciarán de forma automática durante el transcurso de las diferentes misiones que realizarás en esta región. Según aumente el indicador de la resistencia, llegará un momento en el que sufrirás una especie de alucinación debido al Gozo en la que te verás con Faith.
Tras un par de alucinaciones tendrás un par de misiones más normales. En la misión La lección tendrás que defender la cárcel del asalto de Faith y sus Ángeles, para poder entrar rodea la cárcel por el lado izquierdo y sube al tejado para luego entrar por el conducto. Durante el combate contra Faith, céntrate en dispararla sin parar y esquiva las tres bolas de energía que te lanzará a modo de ráfaga (33). También tendrás que acabar con los Ángeles que aparecen durante el combate. Lo bueno es que solo tienen un disparo de vida.
Las últimas misiones serán otro par de alucinaciones que acabarán con la llegada al búnker de Faith. De nuevo, tendrás que destruir varios objetivos, girar un par de válvulas y escapar del búnker. Con esta misión la región quedará liberada y durante todo el proceso de misiones conseguirás el **Trofeo Sigue la senda,** el **Trofeo Qué gozada** y el **Trofeo Salvar al sheriff Whitehorse.**

MISIONES SECUNDARIAS

REPOSTAJE

Ve a la zona indicada y acaba con los pocos sectarios que hay en la zona. Cuando ya no quede nadie sube al camión y condúcelo de vuelta hasta la parada de camiones de Lorna.

EL JUEZ PUMA

Explora la ladera de la montaña hasta dar con el puma impregnado de Gozo y prepárate para una lucha contra varios animales. El puma tiene más resistencia de lo que parece, pero el resto de animales morirán de un solo disparo.

RÁPIDA

Esta es la primera misión de la cadena de misiones de Tweak. En estas misiones probarás las diferentes drogas que te ofrecerá Tweak (34) y realizarás ciertas pruebas, como por ejemplo completar un circuito de obstáculos, lanzar a enemigos a una hoguera a base de patadas…

NUESTROS MEJORES ÁNGELES

Entra por la puerta que tiene un cerrojo electrónico en Nolan's Fly Shop y acaba con los siete Ángeles que hay en el sótano.

CONVOY ARMADO DEL RÍO

Por el río que rodea toda la zona central de región verás un convoy de tres lanchas patrullando la zona. Cuando veas el convoy acaba con el piloto y el artillero de cada





una de ellas. Puedes hacerlo de la forma que prefieras.

EL JUEZ OSO

De nuevo tendrás que buscar a otro animal encolerizado por el Gozo. Busca una cueva que tiene varios bidones de la droga en la entrada y adéntrate en ella para cazar al oso 35.

SILENCIO, SE RUEDA

Tendrás que ir a tres puntos diferentes para poner fin al ruido que hay cada zona y de paso derrotar a varios sectarios y Ángeles.

VÍA CORTADA

Nada más iniciar la misión debes prepararte para defender la zona de varias oleadas enemigas. Las primeras oleadas serán por el norte y el este. Algunos enemigos llevarán armas de fuego e incluso lanzacohetes. La última oleada será por el oeste. En este caso serán varios helicópteros los que llegarán a la zona 36.

RAGNAR EL TERRIBLE

Primero debes conseguir una caña en cualquier tienda de pesca y después desbloquear el talento Rey pescador. Ve a la zona indicada y usa el cebo Híbrido de esturión para pescar al único tipo de pez que hay en la zona 37.

UN RÍO DE WHISKY

Debes encontrar los quince barriles de whisky que están repartidos por todo el lago Silver, entre la región de Faith y la de Jacob.

FALSOS ÍDOLOS

Destruye los dieciséis santuarios que hay en esta región. Conseguirás la localización de todos según visites los diferentes puntos de interés de la región. Dispara al tanque rojo que verás dentro de unas rejas para hacerlo explotar.

PRUEBAS DE CLUTCH NIXON

Las pruebas de Clutch Nixon de esta región son Descente dans la folie y Viejas glorias. En la primera conducirás un quad 38 y en la segunda pilotarás una avioneta 39. El objetivo en ambas pruebas es la de completar un circuito mientras pasas por varios puntos de control antes de que se acabe el tiempo. »







» # ESCONDITES DE PREPARACIONISTA

EFECTOS SECUNDARIOS

Avanza por la cueva con tranquilidad hasta llegar al interruptor de la luz. Será en el camino de vuelta hacia el escondite cuando tendrás que enfrentarte a todos los enemigos que fingían estar muertos (40).

HUIDA

Rompe las maderas de la ventana y entra para pulsar el botón que abre la puerta del garaje. Una vez dentro, avanza por el laberinto de cajas hasta llegar al baño y recoge la tarjeta que cuelga de la pared. Con ella podrás abrir la sección del garaje en el que desbloquearás el coche Pygmalion SSR del 73.

LA TUMBA DEL ÁNGEL

Sube a la cima de la montaña y busca una enorme gruta por la que descender haciendo rappel. Llegarás a una cueva por la que tendrás que avanzar sin caer al agua para no morir casi instantáneamente (41). Avanza por las rocas y cruza los tramos más amplios usando el gancho. En el escondite solamente hay dos sectarios.

EL TESORO DEL MUERTO

Rodea la caseta y ve a la parte inferior para encontrar un hueco por el que llegar al interior. Aquí tendrás que recoger una rueda que usarás en la catarata más próxima para detener el flujo. Así quedará despejada la entrada a la cueva en la que está el escondite.

COBERTURA

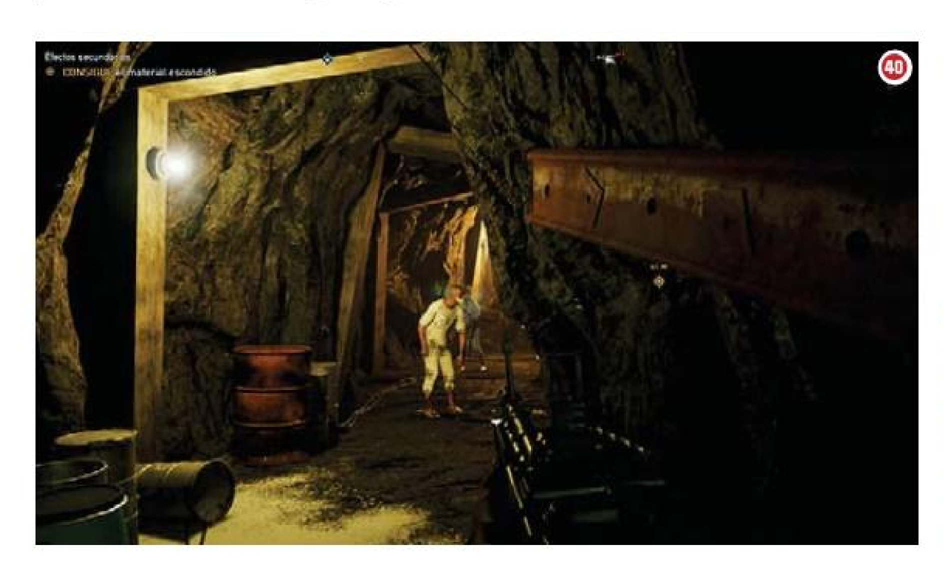
Tendrás que escalar por la montaña haciendo uso del gancho. Al llegar arriba del todo ve hacia la cara norte de la montaña para encontrar el escondite. Mucho cuidado con las águilas que sobrevuelan la zona.

CONTROL DE ANIMALES

Este escondite no tiene ningún misterio. Avanza por la cueva usando el gancho y derrota a los enemigos que están en la zona final. Justo encima de su campamento verás el enganche que te lleva a donde están los suministros y un helicóptero en el que huir.

RECOGEDOR DE EXCREMENTOS

Escala por el andamio y entra por la ventana de la casa. Revisa los excrementos de perro que verás por el suelo hasta encontrar la llave y luego ve a la zona de los bungalows. El escondite está en el número dos (42).











REGIÓN DE JACOB

MISIONES PRINCIPALES

HORA DE CENAR

Realiza el largo trayecto hasta el punto indicado. Acaba con todos los sectarios y sus jueces para que la Dra. Perkins pueda llegar a la zona con tranquilidad. Habla con ella para urdir un plan para capturar a un juez. Lo que tendrás que hacer es recoger uno de los cadáveres de los enemigos y soltarlo en el comedero de los jueces para atraparlo 43. Vuelve a hablar con la Dra. Perkins para completar la misión.

EL HIJO PRÓDIGO

Habla con Hurk hijo y sube al coche. Espera a que te lleve hasta una atalaya y prepárate para acabar con todos los enemigos de la zona con la ayuda de Hurk. Tras usar la tirolina para llegar a la parte baja de la montaña, ve hasta la cabaña más próxima y enfréntate a otro grupo más de sectarios. Con la zona ya despejada, sube a jeep de Hurk para emprender el camino de vuelta hasta su hogar. Tendrás que hacer uso de la torreta para acabar con varios vehículos y también un helicóptero.

HAGAMOS HOPE GRANDE OTRA VEZ

Esta vez será Hurk padre con quien tendrás que hablar para iniciar la misión. Ve al punto indicado y despeja la zona. Cuando ya no quede nadie tendrás que atrincherarte y aguantar varias oleadas, incluyendo a un par de helicópteros 44. El arma montada que encontrarás en la zona será perfecta para completar la misión.

SERRERÍA BARON

Acaba con todos los sectarios que se han apoderado del lugar.

UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO

Sigue a Jess por la montaña y rescata a un total de seis rehenes en dos campamentos. Tras subir otro tramo más de la montaña llegarás al Foso. Aquí tendrás que acabar con la vida del macabro cocinero.

DERECHO A PORTAR ARMAS

El primer paso de esta misión será ir al punto indicado y pescar un salmón usando como cebo las Huevas de salmón. Cuando tengas el pez tendrás que ir al lugar donde está Cheeseburguer y nada más acercarte tendrás una escena.

DESAPARECIDOS EN ACTO DE SERVICIO

Esta misión se basa en ir a dos localizaciones y rescatar a unos rehenes. De ti depen- »





» de hacerlo de forma más sigilosa o no, dependiendo de los que quieras rescatar. La única diferencia entre rescatar más o menos será la cantidad de puntos de resistencia que consigas. En la segunda zona tendrás que derribar un helicóptero para finalizar la misión.

SILENCIO DE RADIO

Si quieres hacer esta misión de forma rápida y fácil debes pilotar un helicóptero armado. En los dos primeros pasos tendrás que destruir un generador que está en lo alto de dos antenas (45), ambas en la parte más alta de las montañas. El último paso será preparar una emboscada a un convoy enemigo en el que debes destruir un camión. Usa los misiles del helicóptero para evitar problemas.

NOTIFICACIÓN DE DESAHUCIO

Ve a la cabaña indicada y elige si quieres acabar con todos los sectarios o sólo con los dos enemigos que llevan un pasamontañas de color rojo. En cualquier caso, el siguiente paso será colocar una carga explosiva en una viga de la planta baja y otra más en una pared de la planta superior. Una vez colocadas huye de la zona lo más rápido que puedas para tener unas buenas vistas de la explosión.

PREPARATIVOS

Comienza por ir a la atalaya que te indican. Entra en ella y recoge el mapa con la localización de las cabañas. De paso puedes recoger un cómic justo al lado. El siguiente paso será ir a dos cabañas en busca de unos escondites. En la Cabaña Cooper el bunker está en la ladera de la montaña. Además puedes recoger un Cromo de béisbol de los Pumas. En la Cabaña Redtail, el búnker está oculto bajo una escotilla, aquí también podrás recoger un Cajón de vinilos. El último paso será ir a la cabaña de Krestel y acabar con los sectarios que intentan huir con el botín para llevárselo de vuelta a Weathy.

LIBÉRATE

Antes de iniciar esta misión asegúrate de ir bien pertrechado. Cuando llegues al hotel primero acaba con todos los sectarios que hay en la zona y después ve a la habitación 306 para encontrar a Briggs. Una vez que inicies la desprogramación, comenzarán a llegar oleadas de enemigos por la zona delantera del hotel y por el lago que está en la parte trasera. Aprovecha las ametralladoras montadas que hay en cada zona para superar las oleadas con facilidad. Ten mucho cuidado con los helicópteros.

BÚSQUEDA Y RESCATE

Rescata a un total de veinte rehenes que encuentres de forma aleatoria por la región.

SÓLO TÚ

Esta es la última de las misiones de Jacob. En sus primeras misiones tendrás que comple-

tar una especie de laberinto antes de que se acabe el tiempo. Por cada enemigo que mates conseguirás unos segundos extra. Al completar la misión El mundo es débil conseguirás el **Trofeo Sólo tú.**
Tras completar la tercera zona laberíntica tendrás otra misión especial que consiste en destruir seis generadores que están repartidos por la montaña. La zona está plagada de enemigos por lo que tienes que tener muchísimo cuidado. Finalmente, te encontrarás en una montaña donde te espera Jacob. De nuevo, avanza poco a poco acabando con todos sus secuaces y algún que otro lobo juez que te saldrá. Tras una zona de escalada te encontrarás cara a cara con Jacob y podrás acabar con él 46.

VÍCTIMAS DE LA GUERRA

Con Jacob muerto, ya solo te quedará destruir su búnker. Ve hasta la presa y comienza el asalto, procura avanzar poco a poco porque el búnker puede resultar bastante laberíntico. Guíate por el indicador de la misión y terminarás llegando donde está Pratt. Una vez liberado tendréis que salir del búnker antes de que se venga abajo. Ya en El Cubil del Lobo tendrás una última conversación con la que terminará la misión y conseguirás el **Trofeo Salvar al agente Pratt.**

MISIONES SECUNDARIAS

FRECUENCIA ESTÁTICA

Tan fácil como destruir las tres antenas de satélite que están en la Estación de radar ROJITA.

CONVOY ARMADO DE LA MONTAÑA

Por la región verás volar de forma aleatoria un convoy formado por tres helicópteros 47. Únicamente debes acabar con ellos para dar por completada la misión. No ataques nunca de frente y usa los misiles para derribarlos rápidamente.

GALERÍA DE TIRO

El objetivo será completar tres pruebas en una galería de tiro 48. En las dos primeras tendrás que disparar a unos objetivos fijos, pero en la tercera tendrás que cazar cinco patos que vuelan por la zona. El mejor método para completar la tercera prueba es usar dinamita o granadas, por extremista que pueda parecer.

LA NATURALEZA PROVEERÁ

En esta misión tendrás que recolectar dos objetos de ciertos animales y entregárselos a Bob. Uno de ellos está en lo alto de una montaña por lo que quizás te convenga usar el helicóptero si quieres ahorrarte la escalada.

UN MUNDO DE SABORES

Tendrás que atropellar a cuatro animales astados para conseguir su carne. Es reco- »





» mendable hacerlo con el quad por ser más rápido y manejable. El juego te indica las mejores zonas de caza.

EL ASADOR

Debes atropellar a tres bisontes para conseguir su carne. Esta vez te hará falta una furgoneta para poder causar daño al robusto animal. En este caso, la mejor zona para conseguir la carne es al oeste de Old Sun Outfitters.

FIESTA DE BIENVENIDA

Una misión realmente sencilla. Corre hacia el puesto de artillería que hay en uno de los jeep de la entrada y espera a que vengan un par de vehículos enemigos que tendrás que destruir 49.

HERRAMIENTAS

Esta es la primera de las misiones de Skylar y se inicia en Dylan's Master Bait Shop. Tras hablar con Skylar, dispara a la caravana hasta que se llene el indicador y luego síguela hasta llegar al Arroyo de la Viuda. Aquí tendrás que pescar tres truchas haciendo uso del cebo Trout Bugger.

JARA Y SEDAL

La segunda misión de Skylar. En este caso debes ir a pescar una lubina de las que aparecen en los ríos de la región de Faith, usa el cebo Mayfly básica.

EL ALMIRANTE

La última misión de Skylar. En este caso debes ir a pescar una esturión conocido como El Almirante. En este caso te indican la localización exacta y debes usar el cebo Mayfly básica. Cuando vuelvas a hablar con Skylar conseguirás la Caña de pescar prodigiosa.

EL GRAND SLAM

Debes entregar los nueve Cromos de béisbol que están repartidos por todo el mapa.

WHEATY PINCHADISCOS

Debes entregar todos los grupos de Cajones de vinilo que están repartidos por todo el mapa.

COMO NUEVO

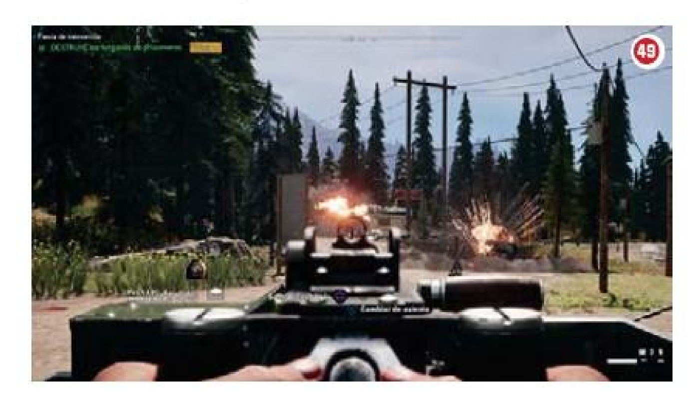
Debes entregar los diez Cabezones de Cheeseburguer que están repartidos por todo el mapa.

LA LLAMADA DE LO SALVAJE

Destruye las diez balizas para lobos que están repartidas por la región.

PRUEBAS DE CLUTCH NIXON

Las pruebas de Clutch Nixon de esta región son Buena suerte, La carrera del alce, El Señor del Aire y Guadzilla 50. En dos de las pruebas tendrás que conducir un quad, mientras que en las otras dos realizarás un salto base. El objetivo en cada prueba es la de completar un circuito mientras pasas por varios puntos de control antes de que se acabe el tiempo.











ESCONDITES DE PREPARACIONISTA

HACIENDO BIGFOOTING

Sube al mirador y recoge la nota que verás en el suelo. Desde aquí gira hacia la derecha para ver la zona montañosa por la que debes escalar con el gancho para llegar hasta el cadáver de Dansky (51). Junto a él verás la tarjeta con la que abrir su cabaña, aprovecha la altura y realiza un salto base para llegar más rápido.

UN INVITADO INDESEADO

Ve detrás de la cabaña y sigue el rastro de objetos y sangre hasta llegar a una cueva. Acaba con el oso que habita en ella y recoge la tarjeta de la cabaña que verás junto a un cadáver

SOS

Si quieres ahorrarte una larga sección de escalada ven a la zona con un helicóptero. Al llegar a la cima acaba con los sectarios y ve hacia la cola del avión. Un poco más al norte verás la llave con la que abrir la caja (52).

RITOS DE SALVAMENTO

De las cuatro boyas que hay en el agua, una indica dónde están los restos del morro de una avioneta. Bucea hasta el fondo para encontrar la llave con la que abrir el alijo.

LOS RETICENTES

Ve a la parte trasera de la casa y entra por la ventana del piso superior. Ve hasta el baño y sal al exterior para entrar por otra ventana. Una vez dentro de la casa, ve hasta la cocina para encontrar la llave con la que abrir el búnker que está detrás de la casa.

EL HANGAR DE LOS LÍOS

Para completar este escondite debes llegar al tejado del hangar desde el aire. Una vez en el tejado, debes saltar por el agujero que hay en el techo y pulsar el botón que verás en la pared para abrir la puerta principal (53).

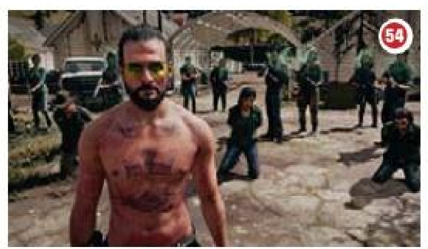
RESTOS

Zambúllete en el agua y busca una ventana sin rejas para poder entrar en el dragador y activa los controles que verás en la sala del fondo. Una vez accionados los controles sal del dragador y entra en la cueva submarina para llegar hasta el escondite.

REGIÓN DE JOSEPH

DONDE EMPEZÓ TODO

Esta es la misión final del juego. Antes de iniciarla es recomendable que realices un backup en caso de que quieras ver los dos finales que tiene el juego. Durante la misión llegarás a cierta situación en la que tendrás que tomar una decisión entre dos posibles opciones. Cada una de estas opciones te llevará a un final u otro y conseguirás el **Trofeo Juntos para siempre** (54).



»

» CAZA Y PESCA

Uno de los desafíos secundarios de *Far Cry 5* nos reta a cazar y pescar a veintiocho animales y peces concretos ❶. Para cazar a los animales, simplemente hay que ir a su hábitat y usar cualquier tipo de arma o vehículo para acabar con ellos. Muchos de los animales tienen varios hábitats por lo que dar con ellos no será muy complicado.

A la hora de pescar los peces, tendremos que hacerlo en las zonas de pesca que vienen indicadas como Difíciles en el propio mapa y, además, pescar al pez con un tamaño determinado. Antes de intentar ir a pescar a estos peces es recomendable haber completado la misión secundaria de Skyler en la región de Jacob para conseguir la Caña de pescar prodigiosa ❷. Con esta caña será mucho más fácil pescar.



Si vas a Fall's End en la región de John, a la Cárcel del condado de Hope en la región de Faith, y al Cubil del lobo en la región de Jacob verás unos tablones con todos los peces de ese reino y el peso que deben tener ❸. Si tienen un lazo de color azul es que ya conseguiste pescar ese pez.

Esta es toda la información que necesitas saber sobre todos los animales y peces:

ANIMAL	LOCALIZACIÓN
Águilas	Región de John. Al sur de la granja de calabazas de Rae-Rae.
Alces	Región de Faith. Al sureste del Puerto deportiwvo Drubman.
Antílopes	Región de John. Al suroeste de la granja de calabazas de Rae-Rae.
Bisontes	Región de Jacob. Al sur de F.A.N.G. center.
Carcayúes	Región de Jacob. En lo alto de las montañas que están al oeste.
Caribúes	Región de Jacob. En la isla que está al sur de F.A.N.G. center.
Ciervos	Región de John. Aparece en varias zonas.
Jabalíes	Región de John. Al norte de Fall's End.
Liebres	Región de Faith. Al norte del Parque de caravanas Moonflower ❹. Suelen ser más comunes en la zona de la huerta.
Lobos	Región de John. Aparece en varias zonas.
Mofetas	Región de Faith. Al norte del Parque de caravanas Moonflower.
Osos negros	Región de John. En el bosque que está al sur de la Iglesia Lamb of god.
Osos pardos	Región de Jacob. En las montañas que están al oeste.
Pavos	Región de John. Al norte de Rye & sons aviation.
Pumas	Región de John. Al sur de la granja de calabazas de Rae-Rae.
Wapitíes	Región de John. Aparece en varias zonas.







PESCADO	LOCALIZACIÓN
Esturiones pálidos (55 lb)	Región de John. En el río que está al sur de la Iglesia Lamb of God.
Lubinas de boca grande (8 lb)	Región de Faith. En el río que está en la zona noreste.
Lubinas de boca pequeña (6 lb)	Región de Faith. En el río que está en la zona este.
Lubinas de roca (3 lb)	Región de Faith. En el río que está en la zona sur.
Peces espátula (112 lb)	Región de Faith. En el río que está en la zona suroeste.
Salmones reales (27 lb)	Región de Jacob. En el río que está al noreste de F.A.N.G. center.
Salmones rojos (6 lb)	Región de Jacob. En el lago que está en la zona noroeste.
Tímalos árticos (3 lb)	Región de Jacob. En el lago que está en lo alto de las montañas del oeste.
Truchas arcoíris (28 lb)	Región de John. En el río que está al este de la granja de calabazas de Rae-Rae.
Truchas de lago (37 lb)	Región de Jacob. En el río que está al norte de Fort Drubman.
Truchas doradas (4 lb)	Región de Jacob. En el río que está junto a Fort Drubman.
Truchas toro (21 lb)	Región de John. En el río que está al sureste de la granja de calabazas de Rae-Rae 5.



» ARCADE

El Arcade es el modo multijugador de *Far Cry 5*. Existen dos tipos de modos de juego, el multijugador y el Héroe de Arcade ❶.

• **MULTIJUGADOR:** es el modo de juego más corriente. Las partidas serán de hasta doce personas por equipo o en solitario y ganará el que alcance la puntuación indicada o el que más tenga antes de que se acabe el tiempo.

• **HÉROE DEL ARCADE:** en este modo de juego se podrán jugar en modos extra con diferentes objetivos como por ejemplo llegar a una línea de meta tras cruzar un laberinto o acabar con todos los enemigos de la partida antes de que se acabe el tiempo ❷.

En el modo Arcade se pueden llegar a desbloquear un total de cinco trofeos diferentes. En la guía de trofeos encontrarás toda la información necesaria.





EASTER EGGS

PINTURAS RUPESTRES

En la Cueva Frobisher, al norte del Taller de construcción del embalse en la región de John encontrarás unas pinturas rupestres que muestran a varios animales. ¿Simple "adorno" o todo un guiño a *Far Cry Primal?* Pues más bien parece lo segundo.



FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

En la misión Silencio, se rueda de la región de Faith, verás que se está realizando una grabación de la película de *Far Cry 3: Blood Dragon*. Encontrarás objetos de todo tipo que recuerdan al videojuego, incluso un cartel con la portada del mismo.



FINAL SECRETO

***Far Cry 5* esconde un final secreto** que además podremos contemplar con facilidad. Para poder verlo, solamente debes comenzar una partida y no arrestar a Joseph. Sólo espera un par de minutos mientras escuchas lo que dicen él y tus compañeros hasta que comience la escena.



»

» TROFEOS

PLATINO

SIEMPRE HEMOS TENIDO FE EN TI

Consigue todos los trofeos
Consigue el resto de trofeos.

ORO

SALVAR A LA AGENTE HUDSON

Salva a la agente Hudson (solo campaña individual).
Automático en la historia.

JUNTOS PARA SIEMPRE

Llega hasta el final (solo campaña individual).
Automático en la historia.

PLATA

TÚ ERES LA IRA

Haz que te adjudiquen el pecado de la Ira (solo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia.

SOLO TÚ

Completa la primera prueba (solo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia ❶.

QUÉ GOZADA

Salva al marshal del Gozo (solo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia

ALBOROTADOR

Descubre el placer de destrozar cosas de la secta en todas las regiones (campaña individual).
Cada región tiene un elemento único que podrás destruir para conseguir puntos de resistencia. Con que destruyas uno de estos elementos será suficiente, pero destruirlos todos será necesario para ciertas misiones secundarias ❷.

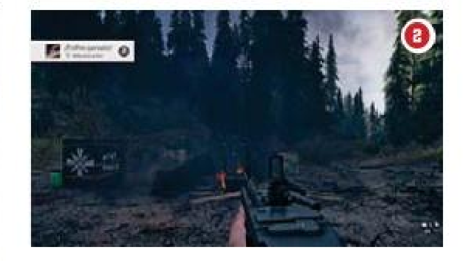
EL REY DEL SEDAL DE HOPE

Compra las 4 cañas de pescar (solo campaña).
Las dos cañas más básicas se pueden comprar en cualquier tienda que venda objetos de pesca. Para conseguir la tercera caña de pescar tendrás que completar toda la cadena de misiones de Skylar en la región de Jacob. La cuarta caña de pescar la conseguirás cuando superes el récord de tamaño de pesca de los doce peces que hay en el juego ❸.

SÍNDROME DE DIÓGENES

Recoge 1 objeto colecciona-







ble de cada tipo. No sea que luego sirvan para algo (campaña individual).
Recoge al menos un objeto coleccionable de cada uno de los seis tipos de coleccionables que existen.

BIEN DE CERCA
Realiza 25 eliminaciones a corta distancia (solo campaña).
Sólo debes acercarte por la espalda a un enemigo sin que te haya visto y pulsar R3.

REGALITO EXPLOSIVO
Mata a 5 enemigos con vehículos saboteados (solo campaña).
Desbloquea el talento Saboteador y úsalo en vehículos cuando haya enemigos cerca 4.

LOCO DE LA SUPERVIVENCIA
Compra la mitad de los talentos disponibles (solo campaña).
Tendrás que desbloquear veinticinco talentos. Primero desbloquea los más necesarios y acumula puntos hasta que puedas desbloquear los veinticinco más baratos de una sola vez y guarda la partida antes de hacerlo. Cuando tengas el trofeo carga el backup y desbloquea los talentos que quieras.

JUGADOR DEL ARCADE
Llega al nivel 20 en el arcade (solo arcade).
Juega en cualquiera de los modos arcade hasta que alcances el nivel veinte 5.

BRONCE

LA CHISPA
Libera la isla de Dutch para completar el prólogo del juego (solo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia.

EN QUÉ LÍO TE HAS METIDO
Desata la ira de un Heraldo (sólo campaña individual).
Automático en la historia.

SALIENDO DEL NIDO
Pilota el avión de Nick. Ojalá no te den miedo las alturas (solo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia.

SIGUE LA SENDA
Descubre el Gozo (solo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia.

SALVAR AL SHERIFF WHITEHORSE
Salva al sheriff Whitehorse (solo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia.

SALVAR AL AGENTE PRATT
Salva al agente Pratt (sólo campaña individual).
Salta automáticamente durante la historia.

ENTREGA ESPECIAL
Haz que un bebé venga al mundo sano y salvo (solo campaña individual). »





» Debes completar la misión Entrega especial en la región de John.

ES UN HECHO CIENTÍFICO

Deja a un lado el escepticismo y ayuda a Larry (solo campaña individual).

Debes completar la cadena de misiones de Larry en la región de John.

RATA DE ALCANTARILLA

Destruye una bomba depuradora de la secta para dejarlos con sed de venganza (campaña individual).

Debes completar la misión Ley de aguas en la región de Faith.

A PEDIR DE BOCA

Lleva a Peaches de vuelta a casa (solo campaña individual).

Completa la misión Ven, gatita bonita en la región de Faith.

EL INCREÍBLE HURK

Haz buenas migas con Hurk destrozando 15 vehículos juntos (solo campaña).

Primero debes completar las misiones de Hurk en la región de Jacob para que se una a tu grupo de especialistas. Una vez reclutado elígelo como compañero y destrozad quince vehículos 6.

EL MAYOR HDP DE LA HISTORIA

Ríete ante el peligro realizando una acrobacia de Clutch Nixon en cada región (campaña individual).

En total existen ocho misiones de Clutch, dos en la región de John, dos en la región de Faith y cuatro en la región de Jacob. Completa al menos una en cada región 7.

NO PASAN DESAPERCIBIDOS

¿Quién es esta gente? Habla con 50 habitantes del condado de Hope (solo campaña individual).

Habla con todos los civiles que veas según avances en la historia. Hay muchos más de cincuenta por lo que no tendrás problemas en conseguirlo.



CARROÑERO

Sigue las pistas hasta completar las 3 búsquedas del tesoro (solo campaña individual).

Completa tres misiones de Escondite de preparacionista. Estas misiones vienen indicadas con un ícono en forma de diamante verde, por lo que las identificarás rápido 8.

¿Y AHORA, QUÉ?

Completa 3 misiones secundarias en el condado de Hope (solo campaña individual).

Completa tres de las más de cien misiones secundarias que existen. Este trofeo es "pan comido", ¿verdad?

LIBERADOR

Libera 5 ubicaciones del Proyecto de la Puerta del Edén (solo campaña).

Para conseguirlo debes ir a los puntos que están marcados en el mapa con una bandera de color negro. Acaba con todos los enemigos que verás en esta localización para liberar la zona y poder obtener así este trofeo.

MUERTE FANTASMA

Acierta a la cabeza con cualquier arco o fusil a un sectario que esté a más de 150 m (solo campaña).

Primero avanza en la historia hasta que consigas el fusil francotirador AR-CL de algún enemigo y ve a la tienda para instalarle la Mira de francotirador ADV-X. Una vez que estés listo ve a cualquier puesto enemigo y localiza a algún objeto que esté a más de ciento cincuenta metros de distancia y dispárale a la cabeza. Tendrás que tener en cuenta la diferencia de altura y la caída de la bala.

PILOTO LETAL

Destruye 10 aviones pilotando un vehículo aéreo (solo campaña).

Pilota cualquier vehículo aéreo y derriba diez aviones 9.

»

» ### ES UN ATROPELLO
Atropella y mata a 20 enemigos (solo campaña).
Conduce cualquier tipo de vehículo terrestre y atropella a veinte enemigos.

FERTILIZANTE PARA EL CAMPO
Destroza a 5 enemigos con un tractor (solo campaña).
Los tractores los encontrarás en las zonas agrícolas de la región de John y también puedes comprarlo en las tiendas de vehículos. Usa cualquiera de ellos para atropellar a cinco enemigos.

MUERTE DESDE EL CIELO
Destruye o inutiliza 4 vehículos soltando una bomba desde un avión (solo campaña).
Para conseguir este trofeo de la forma más fácil posible, tienes que buscar una pista de aterrizaje y pon cuatro vehículos o aviones muy juntos. Después elige uno de los aviones que tengan bombas y sobrevuela la zona para dejar caer la bomba sobre los objetivos.

LA OPORTUNIDAD LLAMA A LA PUERTA
Distrae a 15 enemigos con piedras o latas (solo campaña).
Lanza piedras pulsando abajo en la cruceta y distrae a quince enemigos 10.

AGRESIVIDAD AL VOLANTE
Mata a 25 enemigos conduciendo un vehículo o asomándote por la ventanilla (solo campaña).
Deberás acabar con los enemigos disparando con el arma mientras conduces.

PESCADERO
Vende 20 unidades de pescado (solo campaña).
Ver Trofeo Ya me lo conozco 11.

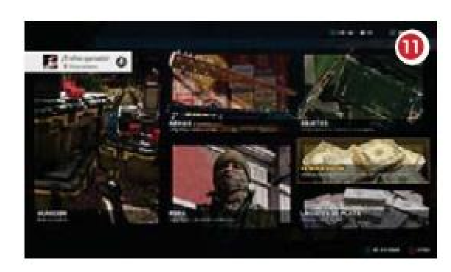
EL TORO POR LOS CUERNOS
Macera un toro con tus propias manos. Hasta matarlo (solo campaña).
Ver Trofeo Fieras innobles 12.

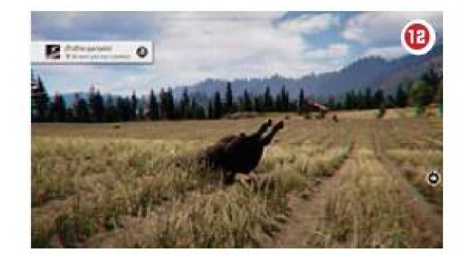
FIERAS INNOBLES
Mata un bisonte con armas cuerpo a cuerpo (solo campaña).
Ve a cualquier zona en la que haya un bisonte y usa la droga Furiosa para aumentar el daño que haces con los puños. De esta forma, solamente necesitarás un puñetazo para acabar con el animal.

COMO UN PÁJARO
Recorre más de 5000 m con un traje aéreo (solo campaña).
Primero tendrás que desbloquear el talento de traje aéreo usando los puntos necesarios. Una vez que lo tengas, sólo deberás usarlo hasta recorrer 5.000 metros de distancia entre todos tus vuelos.

YA ME LO CONOZCO
Completa todos los desafíos de caza y pesca (solo campaña).
En la sección Caza del apartado de desafíos del juego, verás la lista de los veintiocho desafíos que debes completar. Cuando vayas a pescar a los peces, asegúrate de que lo haces en las zonas que vienen indicadas como difíciles en el mapa para, de este modo, avanzar también en el Trofeo El rey del sedal de Hope.







DE ARMAS TOMAR

Compra todos los accesorios de un arma (solo campaña).

Ve a cualquier tienda y compra todos los accesorios de un arma.

MANITAS

Crea 25 recetas (solo campaña).

Pulsa L1 y en la pestaña de utensilios verás todos los dispositivos y drogas que puedes crear.

FASHION VICTIM

Gástate 1000$ en ropa (solo campaña).

Gasta un total de 1.000$ en ropa.

TALLER COMPLETITO

Compra 3 vehículos para tu taller (solo campaña).

Ver Trofeo Derrochador.

DERROCHADOR

Gástate 50 000$ en las tiendas de vehículos (solo campaña).

Ve a cualquier tienda de vehículos y gasta un total de 50.000$ entre todas tus compras.

BUEN ROLLETE

Haz 3 encargos con un amigo (solo campaña).

Para conseguirlo debes jugar en el modo historia e invitar a tu partida a cualquier amigo. Una vez estéis jugando en cooperativo completa tres misiones de cualquier tipo. Buen rollete y trofeo sencillo.

HÉROE DEL ARCADE

Juega en el modo "Héroe del arcade" 5 veces (solo arcade).

Entra en el modo Arcade, elige el modo de juego Héroe del arcade y juega cinco veces en cualquier mapa (13).

CAZADOR DEL ARCADE

Mata a 100 enemigos en mapas multijugador del arcade (solo arcade).

Juega al modo arcade y acaba con cien enemigos en cualquier modalidad de juego.

ENTUSIASTA DEL ARCADE

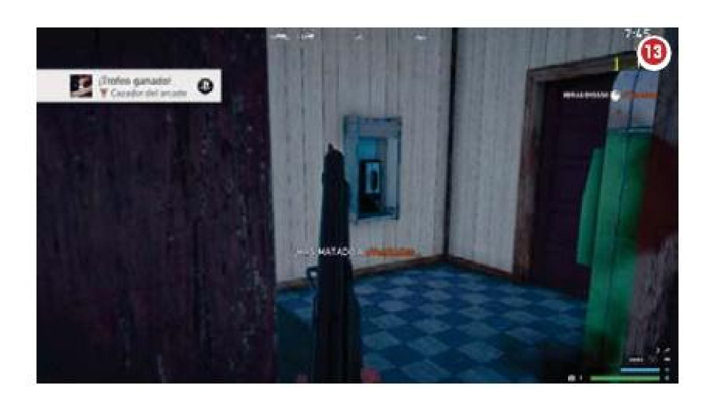
Completa 10 mapas destacados del arcade en solitario o en cooperativo (solo arcade).

Ver Trofeo Competidor del arcade.

COMPETIDOR DEL ARCADE

Gana en 10 mapas destacados en multijugador (solo arcade).

Para conseguir los trofeos de los mapas destacados primero tienes que tener claro cuáles son los mapas destacados. Para ello entra en el menú de mapas de multijugador, usa la opción filtrar y elige la opción destacados.
Una vez que sepas cuáles son, lo mejor es intentar votar siempre esos mapas para jugarlos y esfuérzate al máximo junto a tu equipo para ganar la partida. Si se juega con amigos, será más fácil que salga elegido el mapa que quieres y también ganar la partida si se juega de forma coordinada (14).






PS4
GOD OF WAR
20.04.18